TOOLKIT FÜR MEDIENKOMPETENZ

Juni, 2025

Werkzeuge, Anwendungen und Methoden

IM NAMEN DER FAMILIE, KROATIEN
PROJEKT DECIDE

Co-funded by the European Union

Einleitung

Nach einer weithin akzeptierten Definition umfasst Medienkompetenz die Fähigkeit, Medienbotschaften in verschiedenen Formen abzurufen, zu analysieren, zu bewerten und zu erstellen. Das **Media Literacy Toolkit** ist ein gemeinsames Ergebnis des **Media Literacy Hackathons**, der im Rahmen des DECIDE Projekts organisiert wird. Dieses Toolkit vereint eine Sammlung innovativer digitaler Werkzeuge, Anwendungen und Methoden, die darauf abzielen, die Medienkompetenz zu stärken, die demokratische Teilhabe zu unterstützen und Desinformation im digitalen Zeitalter zu bekämpfen.

Im Rahmen eines zweitägigen Online-Hackathons arbeiteten 105 Teilnehmer – darunter Bürger, Jugendliche, Experten für Medienkompetenz, Fachleute für digitale Entwicklung und Vertreter von Partnerorganisationen – in interdisziplinären Teams, um reale Herausforderungen im Zusammenhang mit Medien- und Informationskompetenz anzugehen. Ihre Aufgabe: mit einem multidisziplinären und technologiegetriebenen Ansatz, einschließlich des Einsatzes von künstlicher Intelligenz (KI), praktische und skalierbare Lösungen mitzuentwickeln.

Dieses Toolkit fasst die besten Ideen und Ergebnisse der Veranstaltung zusammen und bietet Pädagogen, Akteuren der Zivilgesellschaft, politischen Entscheidungsträgern und Bürgern eine Reihe von umsetzbaren Instrumenten und Konzepten, die in verschiedenen lokalen und europäischen Kontexten umgesetzt, angepasst oder weiterentwickelt werden können.

Dieses Toolkit ist eine Zusammenstellung wirksamer Instrumente, Anwendungen oder Methoden, die die Medienkompetenz fördern und Desinformation mit einem kollaborativen, multidisziplinären Ansatz bekämpfen. Sie richten sich an den Endnutzer, d.h. sie orientieren sich an der Bewältigung und praktischen Anwendung der Bürger im Alltag.

In einer Zeit, in der die Bürger von einer großen Menge an Informationen umgeben und übersättigt sind und die Macht des Medieneinflusses groß ist, sollten die Bürger nicht nur die Informationsquellen überprüfen, sondern auch die Fähigkeiten ihrer kritischen Analyse beherrschen – die Bürger müssen medienkompetent werden –, auf Informationsquellen zugreifen und diese auswählen, die Qualität der angebotenen Informationen kritisch reflektieren, Ergänzen und prüfen Sie diese aus anderen Quellen und entwickeln Sie ihre digitalen Kompetenzen.

Durch die vorgeschlagenen Methoden, die das Toolkit zur Verfügung stellt, werden die Bürgerinnen und Bürger dazu angehalten, verfügbare Medieninhalte zu überprüfen und kritisch zu analysieren und genaue und umfassende Informationen zu erhalten, die unter anderem eine wichtige Grundlage für die demokratische Teilhabe darstellen.

Co-funded by the European Union

Ziele

Die Hauptziele des Media Literacy Toolkits sind:

Förderung der Medienkompetenz

In der heutigen schnelllebigen Informationslandschaft sind Einzelpersonen überwältigenden Mengen an Inhalten auf mehreren Plattformen ausgesetzt. Medienkompetenz – die Fähigkeit, Medienbotschaften kritisch zu bewerten und zu interpretieren – ist unerlässlich, um diese Komplexität zu bewältigen. Dieses Toolkit bietet praktische Werkzeuge und Bildungsmethoden, die es den Benutzern ermöglichen:

- Unterscheidung zwischen glaubwürdigen und manipulativen Quellen,
- Verständnis, wie Medien Wahrnehmung und Verhalten beeinflussen, und
- Entwicklung von unabhängigen, kritische Denkfähigkeiten.

Die Förderung der Medienkompetenz ist von grundlegender Bedeutung, um informierte, nachdenkliche und resiliente Bürgerinnen und Bürger zu fördern.

Desinformation entgegenwirken

Desinformations- und Desinformationskampagnen stellen eine ernsthafte Bedrohung für demokratische Gesellschaften dar, insbesondere bei Wahlen, Krisen und Notfällen im Bereich der öffentlichen Gesundheit. Falsche Narrative können das Vertrauen in Institutionen untergraben, Gemeinschaften spalten und sogar zu Gewalt aufstacheln. Dieses Toolkit enthält Lösungen für folgende Zwecke:

- irreführende oder schädliche Inhalte mit digitalen Tools (einschließlich KI) erkennen,
- Sensibilisierung für gängige Desinformationstechniken und
- Bereitstellung umsetzbarer Strategien, um die Ausbreitung von Desinformation zu verhindern.

Die Bekämpfung von Desinformation ist nicht nur eine technische Herausforderung, sondern eine gesellschaftliche Verantwortung.

Demokratische Partizipation fördern

Eine gut informierte Öffentlichkeit ist der Grundstein für eine funktionierende Demokratie. Wenn die Menschen über die Werkzeuge verfügen, sich kritisch mit Medien und Informationen auseinanderzusetzen, ist es wahrscheinlicher, dass sie sich am gesellschaftlichen Leben beteiligen – von Wahlen und Gemeinschaftsaktionen bis hin zu politischen Debatten.

Die Lösungen in diesem Toolkit:

- Förderung eines konstruktiven öffentlichen Diskurses
- Versetzen von Einzelpersonen in die Lage, einen sinnvollen Beitrag zu demokratischen Prozessen zu leisten, und
- Überbrückung der Kluft zwischen Bürgern und Entscheidungsträgern.

Durch die Förderung einer aktiven, engagierten Bürgerschaft stärken wir demokratische Werte auf lokaler und europäischer Ebene.

Förderung der Innovation durch Zusammenarbeit

Komplexe Herausforderungen wie Medienmanipulation und digitale Polarisierung können nicht isoliert gelöst werden. Deshalb brachte dieser Hackathon Bürger, Jugendliche, Technologen, Pädagogen und Medienexperten in interdisziplinären Teams zusammen. Das Toolkit spiegelt den Wert folgender Faktoren wider:

- Vielfältige Perspektiven,
- Kollaborative Problemlösung und
- Kreatives Experimentieren.

Innovation gedeiht, wenn verschiedene Sektoren und Fähigkeiten zusammenarbeiten – und dieses Toolkit ist ein Beweis für diesen Prozess.

Unterstützung von Skalierbarkeit und Integration

Um eine echte Wirkung zu erzielen, müssen Lösungen über das Prototypstadium hinausgehen und an reale Umgebungen angepasst oder skaliert werden. Viele der Tools und Konzepte, die während des Hackathons entwickelt wurden, wurden mit Blick auf die Implementierung und Integration konzipiert – insbesondere innerhalb der DECIDE-Plattform. Dadurch wird sichergestellt, dass:

- Lösungen ein breiteres Publikum erreichen können,
- Bestimmte Gemeinschaften identifiziert werden können, und
- das Benutzerfeedback verbessert wird.
  Skalierbarkeit und Integration sind der Schlüssel, um die langfristige Relevanz und Nützlichkeit der erstellten Tools zu gewährleisten.

Co-funded by the European Union

Hackathon-Übersicht

Der Media Literacy Hackathon, der vom 11. bis 12. Juni 2025 online stattfand, war die vierte Veranstaltung der DECIDE-Projektreihe, die „Im Namen der Familie“ veranstaltet wurde. Der Hackathon, der als interaktives, interdisziplinäres Erlebnis konzipiert war, brachte jeden Tag über 130 Teilnehmer aus Kroatien, Österreich und Litauen zusammen, darunter Bürger, Jugendliche, Pädagogen, Digitalexperten und Medienfachleute.

Diese zweitägige Veranstaltung konzentrierte sich auf die Erforschung der Herausforderungen und Chancen der Medienkompetenz im digitalen Zeitalter – einer Ära, die durch die schnelle Verbreitung von Informationen, den Einfluss neuer Technologien wie KI und die zunehmende Sichtbarkeit von Desinformation und Fehlinformationen gekennzeichnet ist.

Struktur und Format

Der Hackathon baute auf zwei Hauptsäulen auf: Inspiration und Innovation. Tag 1 konzentrierte sich auf die Bereitung: Die Teilnehmer besuchten von Experten geleitete Vorträge über die Grundlagen der Medienkompetenz, die Psychologie und Taktik von Desinformation sowie die gesellschaftlichen Auswirkungen von Fehlinformationen. Tag 2 befasste sich eingehender mit der Rolle der künstlichen Intelligenz bei der Medienverifizierung und präsentierte reale Tools und Anwendungsfälle für KI-gestützte Faktenprüfung und Inhaltsbewertung. Jeder Tag endete mit interaktiven Diskussionen und Live-Fragerunden, in denen sich die Teilnehmer aktiv mit den Referenten auseinandersetzten und Ansichten, Ideen und Erfahrungen austauschten.

Keynote Speaker & Themen

- Prof. Igor Kanižaj (Katholische Universität Kroatien): Warum ist Medienkompetenz wichtig?
- Vlatka Polšak Palatinuš (Narod.hr): Desinformation und Faktencheck: Zwischen Wahrheit und Kontrolle
- Dr. Luka Šikić (Katholische Universität Kroatien): Der neueste Stand der KI im Faktencheck
- Prof. Boris Havel (Fakultät für Politikwissenschaft): Fallstudie – Israel und die Hamas: Sind die Mainstream-Medien eine Seite im Krieg?

Diese Vorträge beleuchteten nicht nur die technischen und akademischen Dimensionen der Medienkompetenz, sondern auch die ethischen und zivilgesellschaftlichen Fragen, die sie aufwirft – einschließlich der Rolle von Plattformen, des öffentlichen Vertrauens und der Frage, wie Einzelpersonen befähigt werden können, sich in komplexen Medienumgebungen zurechtzufinden.

Höhepunkte des Lernens

Den Teilnehmern wurden folgende Themen vorgestellt:

- Definitionen und Schlüsselbegriffe im Zusammenhang mit Medienkompetenz, Desinformation und Fehlinformation
- Der Einfluss von Social-Media-Plattformen und neuen Technologien auf die Informationsqualität
- Die Rolle von Faktenprüfern und die Kontroverse um ihre wahrgenommenen Vorurteile
- Reale Beispiele für KI-Tools zur automatisierten Erkennung und Verifizierung von Desinformation
- Fallbasiertes Lernen zu Media Framing und Bias in der Konfliktberichterstattung
- Darüber hinaus wurden relevante Statistiken vorgestellt, wie z. B.:
    - 72,4 % der Eltern in Kroatien würden ihre Kinder für einen Medienbildungskurs anmelden (EU Kids Online, 2017)
    - Nur 20 % der kroatischen Erwachsenen hatten die Möglichkeit, formal zu lernen, wie man Medien analysiert und kritisch bewertet (IPSOS Omnibus, 2022)

Ergebnis: Ideenfindung für Maßnahmen

Im Anschluss an die Expertensitzungen wurden die Teilnehmer in interdisziplinäre Teams eingeteilt und mit realen Herausforderungen der Medienkompetenz konfrontiert. Mit Unterstützung von Mentoren und Moderatoren begannen die Teams, konkrete digitale Werkzeuge, Apps und Methoden zu entwickeln, um Desinformation entgegenzuwirken und eine verantwortungsvolle Mediennutzung zu fördern.

Der Hackathon gipfelte in:

- Eine Reihe von Teampräsentationen von Prototyp-Ideen und -Konzepten
- Expertenfeedback von Mentoren und Juroren, darunter Vertreter von Nichtregierungsorganisationen, Technologen und politischen Entscheidungsträgern in der EU
- Die Auswahl der 15 besten Ideen, die in diesem Toolkit vorgestellt und für die weitere Entwicklung und Integration in die DECIDE-Plattform in Betracht gezogen werden

Faktenprüfer

Obwohl **Faktenchecker** ein Element sind, das die Qualität von Medieninhalten verbessert und zur Bekämpfung von Desinformation und der Verbreitung von Fehlinformationen beitragen kann, hat ihre praktische Anwendung viele Schwächen aufgezeigt. Indem sie sich auf die Bekämpfung von Fake News in den Medien und in den sozialen Netzwerken konzentrieren, haben sie selbst nach den Aussagen der Teilnehmer und den Schlussfolgerungen von Experten eine starke Dosis Voreingenommenheit und einen engagierten Ansatz gezeigt, wobei die Wahrheit oft eine vernachlässigte Kategorie bleibt. Daher wird den Bürgerinnen und Bürgern geraten, die auf Faktenprüfern veröffentlichten Informationen nicht als selbstverständlich anzusehen. Die Daten von Faktenprüfern sind an sich oft manipulativ, konzentrieren sich aber auch auf ephemere Themen, und sie betrachten Themen oft aus einem Blickwinkel. Den Bürgern wird empfohlen, die Quellen verschiedener Faktenprüfer zu vergleichen und auch, wie in jedem anderen Zeitungstext, darauf zu achten, dass dieselben Informationen in anderen Quellen doppelt überprüft werden, insbesondere in Studien, die auf wissenschaftlichen Geräten basieren. Die Bürger können die Websites des International Fact-Checking Network oder der Europäischen Beobachtungsstelle für digitale Medien besuchen.

Name des Tools/Projekts: Faktencheck der Faktenprüfer

Kurzbeschreibung: Eine Sensibilisierungsmethodik und ein Instrument zur Verifizierung von Gewohnheiten, das die Bürger dazu anregt, Faktenprüfungsplattformen selbst kritisch zu bewerten und mehrere Quellen zu vergleichen, bevor sie Schlussfolgerungen ziehen.

Zweck / Problem, das es löst: Während Faktenprüfer oft als letzte Schiedsrichter über die Wahrheit positioniert werden, können ihre eigenen Vorurteile, ihre Selektivität und ihr begrenzter Umfang das Vertrauen der Öffentlichkeit untergraben. Diese Initiative fördert ein differenzierteres Verständnis von Faktenchecks und fordert die Nutzer auf, zu hinterfragen, wie "verifizierte" Informationen produziert werden, und alle Inhalte – einschließlich Faktenchecks – mit kritischem Denken anzugehen.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Pädagogen
- Studierende der Medien- und Kommunikationswissenschaften
- Organisationen der Zivilgesellschaft
- Nachrichten, Konsumenten und digitale Bürger

Hauptmerkmale / Methodik:

- Informiert Benutzer darüber**, wie sie Organisationen zur** Faktenprüfung bewerten können
- Fördert **den Vergleich zwischen mehreren Faktenprüfern** , um Verzerrungen oder Inkonsistenzen zu erkennen
- Fördert die Verwendung von **wissenschaftlichen Studien** und Primärquellen neben Behauptungen in den Medien
- Schlägt die regelmäßige Nutzung unabhängiger **Netzwerke** vor, wie z.B.:
    - Internationales Netzwerk für Faktenprüfung (IFCN)
    - Europäische Beobachtungsstelle für digitale Medien (EDMO)
- Hebt die Bedeutung des **Kontexts, langfristiger Muster** und der Zuverlässigkeit der Quelle hervor
- Weist auf die **Vergänglichkeit** vieler faktengeprüfter Geschichten und die Gefahren hin, sich nur auf Trendthemen zu konzentrieren

Eingesetzte Technologien:

- Website oder mobiler Ressourcen-Hub, der Faktenprüfer auflistet und vergleicht
- Konzept der Browsererweiterung, das Benutzer warnt, wenn sie Inhalte lesen, die von mehreren Faktenprüfern überprüft wurden
- Datenbank, die wissenschaftliche Forschung mit häufig überprüften Themen verknüpft

Status:

Pädagogisches Konzept und Methodik; Geeignet für die Integration in Sensibilisierungskampagnen, Lehrpläne oder als Modul für digitale Kompetenzen.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung von Bildungsinhalten oder einem kurzen E-Learning-Modul zum Thema Faktenprüfung und kritisches Denken
- Erstellung eines digitalen Tools "Compare the Checkers" für die DECIDE-Plattform
- Arbeiten mit Pädagogen für Medienkompetenz und Watchdog-Organisationen, um Pilotprojekte in Schulen und Gemeindegruppen einzusetzen
- Kampagnen zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit und Programme zur politischen Bildung auf

Co-funded by the European Union

Das Recht auf Zugang zu Informationen

Der postmoderne Kontext und das digitale Zeitalter der Hyperproduktion machen es den Bürgerinnen und Bürgern schwer, sich ein vollständiges und umfassendes Urteil zu bilden. In dem Wunsch, sich vor Medienmanipulation, Desinformation und Fehlinformationen zu schützen, geraten die Bürger daher oft unter den Einfluss ungeprüfter und unzuverlässiger Informationen in sozialen Netzwerken, konsumieren obskure Quellen und geraten unter den Einfluss von "Verschwörungstheoretikern" und Ideologen, die "sofortige" Lösungen für komplexe Fragen der sozialen Realität anbieten. In diesem Zusammenhang wird den Bürgern empfohlen, dies zu überprüfen, bevor sie vollständige Urteile fällen, und insbesondere bevor sie bestimmte Inhalte öffentlich teilen, verbreiten und kommentieren, **indem sie andere Quellen konsultieren** und spezifische Informationen von den zuständigen staatlichen und anderen Institutionen einholen, da sie jedes Recht haben. **Das Recht auf Zugang zu Informationen** ist und sollte niemals nur den Medien vorbehalten sein, sondern sollte jedem interessierten Menschen zur Verfügung stehen.

Name des Tools/Projekts: Know Your Right: Zugang zu Informationen für alle

Kurzbeschreibung: Eine Initiative zur Stärkung der Bürgerschaft, die das Recht jedes Bürgers auf Zugang zu offiziellen und überprüfbaren Informationen von öffentlichen Einrichtungen fördert und eine informierte Entscheidungsfindung über unzuverlässige Online-Inhalte hinaus fördert.

Zweck / Problemlösung: In einem digitalen Umfeld, das von fragmentierten Inhalten und emotionalen Narrativen überwältigt ist, greifen Bürgerinnen und Bürger aus Verwirrung oder Misstrauen oft auf Verschwörungstheorien oder unzuverlässige Quellen zurück. Dieses Projekt unterstreicht, dass jeder – nicht nur Journalisten – ein gesetzliches Recht auf Zugang zu genauen, offiziellen Informationen hat, und es fördert die aktive Nutzung institutioneller Kanäle, um Behauptungen zu überprüfen, bevor sie geteilt oder reagiert werden.

Zielgruppe:

- Bürger jeden Alters
- Jugendliche und Studenten
- Pädagogen und Bibliothekare
- Organisationen der Zivilgesellschaft
- Journalisten und Aktivisten aus der Gemeinde

Hauptmerkmale / Methodik:

- Fördert das Bewusstsein für das **Recht auf öffentliche Information** (FOI-Gesetze, Zugang zu institutionellen Daten)
- Fördert die Nutzung offizieller **Portale, Datenrepositorien und direkter Anfragen** an staatliche Institutionen
- Wirkt dem Trend entgegen, sich zu sehr auf **Social-Media-Narrative** oder ungeprüfte Influencer zu verlassen
- Empfiehlt, **mehrere offizielle und wissenschaftliche Quellen zu konsultieren,** bevor man sich eine Meinung bildet oder austauscht
- Betont die Rolle des **Einzelnen** bei der Suche nach Informationen, nicht nur der Medien

Eingesetzte Technologien:

- Mögliche Entwicklung eines **öffentlich zugänglichen Info-Portals** (Aggregator von FOI-Ressourcen pro Land)
- Pädagogische Microsite mit Anleitungen: "Wie kann man offizielle Informationen anfordern"
- Integration mit den Bürgertools von DECIDE zum Versenden von Informationsanfragen oder zur Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Quellen

Status:

Strukturiertes Sensibilisierungskonzept, mit Potenzial für die Weiterentwicklung in Materialien zur politischen Bildung oder Kampagnen für digitale Rechte.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Erstellung kurzer Erklärungsvideos und herunterladbarer Anleitungen zu Informationsrechten
- Kooperation mit Rechts- und Civic-Tech-Organisationen, um Vorlagen für FOI-Anfragen bereitzustellen
- Lokalisierung von Ressourcen pro Land (z. B. Kroatien, Österreich, Litauen) innerhalb der DECIDE-Plattform
- Integration von Medienkompetenz in Lehrpläne oder öffentliche Schulungen für Bürger und Studenten

Wer schreibt?

Ein Fehler, der sehr oft zur Verbreitung von Desinformation führt, ist die Tatsache, dass nur der Inhalt konsultiert wird, der nicht nur in anderen Quellen nicht überprüft wird, sondern sehr selten genug darauf geachtet wird, wer die Informationen erstellt hat, d.h. die Frage, wer schreibt, wird nicht gestellt. Journalistinnen und Journalisten sind, wie wir in Workshops von langjährigen Journalistinnen und Journalisten und Redakteurinnen und Redakteuren gelernt haben, auch Menschen, die ihre eigenen Ansichten haben, die sie auf die eine oder andere Weise in ihren eigenen Text einfließen lassen. Zu den weit verbreiteten Irrtümern gehört, dass Journalisten immer unabhängige und objektive Beobachter sind und dass sie als solche nicht befragt werden sollten. Bevor man sich ein Urteil über Medieninhalte bildet, **ist es notwendig, sich über die bisherige Arbeit von Journalisten zu informieren**, insbesondere wenn es darum geht, den Inhalt von eher lockeren journalistischen Formen wie Kolumnen und Kommentaren zu konsultieren und zu interpretieren. Wir sollten uns nicht nur auf die bisherige Arbeit des Journalisten konzentrieren, aus der wir oft die Wiederholung bestimmter Positionen und die Verkörperung der eigenen Werte und Weltanschauungen ablesen können, sondern auch überlegen, wie auf die früheren Texte des Journalisten reagiert wurde - ob er vor Gericht wegen Verleumdung verurteilt wurde, ob sich herausstellte, dass einige der Thesen, die er zuvor vorgelegt hatte, unzuverlässig waren, ungenau und falsch, und ob der Journalist persönlich mit bestimmten politischen und sozialen Strukturen verbunden ist, in deren Auftrag er schreibt.

Name des Tools/Projekts: Autorenprüfung: Wer steckt hinter den Wörtern?

Kurzbeschreibung: Eine Methodik und ein Awareness-Tool, das die Leser dazu auffordert, über den Inhalt hinauszublicken und die Identität, Glaubwürdigkeit und Zugehörigkeit der Journalisten oder Autoren, die sie produzieren, zu untersuchen.

Zweck / Problem, das es löst: Im Zeitalter der Informationsflut konzentrieren sich die Menschen oft ausschließlich auf den Inhalt eines Artikels, ohne die Geschichte, Voreingenommenheit oder Zugehörigkeit des Autors zu hinterfragen. Dieser Mangel an Kontrolle erhöht das Risiko, dass Desinformationen in überzeugenden oder emotional aufgeladenen Texten verbreitet werden. Dieses Tool hilft den Nutzern, Gewohnheiten zu entwickeln, um die **Glaubwürdigkeit und den Hintergrund von Content-Erstellern** zu bewerten, bevor sie ihre Arbeit annehmen oder teilen.

Zielgruppe:

- Allgemeine Newsreader
- Studierende und Lehrkräfte

- Medien- und Kommunikationsprofis
- Blogger, Influencer und Amateur-Content-Ersteller
- Bürgerliche Aktivisten und kritische Leser

Hauptmerkmale / Methodik:

- Ermutigung von Benutzers, **zu fragen, wer schreibt**, nicht nur, was geschrieben wird
- Empfehlung, die früheren Arbeiten eines Autors, öffentliche **Zugehörigkeiten und die Geschichte der Genauigkeit zu recherchieren**
- Rat zur Vorsicht mit **Meinungsbeiträgen, Kolumnen und lockeren journalistischen Formen**
- Vorschlag zu überprüfen, ob der Autor in Verleumdungsfälle oder Kontroversen verwickelt war
- Betonung, dass potenzielle **Interessenkonflikte oder politische Bindungen bewertet werden müssen**
- Betonung von Muster im Tonfall, dem Framing und in der ideologischen Haltung des Autors

Eingesetzte Technologien:

- Konzept für ein **Browser-Plugin oder Content-Verification-Widget** , das Autoren mit ihren bisherigen Veröffentlichungen verknüpft
- Suchmaschinenerweiterungen zur Verfolgung von Medienauftritten und Zitaten von Autoren
- Bildungsmaterial in Medienkompetenzprogrammen mit Fallbeispielen aus der Praxis

Status:

Konzeptionelle Methodik; Geeignet für die Integration in Medienbildung, journalistische Ethikdiskussionen oder Plattformen zur digitalen Kompetenz.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines **Prototyp-Tools** oder einer einfachen Nachschlagedatenbank für Hintergrundüberprüfungen von Journalisten
- Einbindung von Autoren-Glaubwürdigkeitsprüfungen als **Modul in den DECIDE-Bereich Medienkompetenz**
- Erstellung von Erklärinhaltes oder Unterrichtsplänes (z. B. "Wie man einen Journalisten recherchiert")
- Zusammenarbeit mit Medienüberwachungsorganisationen, um ethische Kriterien für die Überprüfung von Autoren zu entwickeln

Co-funded by the European Union

Wem gehören die Medien?

Obwohl in der Öffentlichkeit oft über Faktenchecker gesprochen wird, wird ein weiteres wichtiges Element oft aus den Augen verloren, nämlich die **Infragestellung des Eigentums an den Medien**, die trotz Schutzmechanismen immer mehr oder weniger stark die Richtung bestimmen, in die die narrative und redaktionelle Politik eines bestimmten Mediums gestaltet wird. Neben der Frage, wer schreibt, ist es wichtig, dass sich die Leser die Frage stellen, für wen sie schreiben. Wenn zum Beispiel die Eigentümer der Medien einer politischen Partei nahe stehen oder eine Beteiligung an einem Unternehmen haben, ist es notwendig, bei der Bewertung derselben Phänomene und noch mehr bei der Bewertung ihrer Gegner und Rivalen auf die Voreingenommenheit der Texte zu achten.

Name des Tools/Projekts: Folgen Sie dem Eigentümer: Grundlegendes zur Verzerrung der Medieneigentümerschaft

Kurzbeschreibung: Eine Strategie zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit und eine Komponente zur digitalen Kompetenz, die die Bürger dazu anregt, die Eigentumsstrukturen von Medien zu untersuchen und zu untersuchen, wie diese Beziehungen redaktionelle Voreingenommenheit und das Framing von Inhalten beeinflussen können.

Zweck / Problem, das es löst: Selbst wenn Medieninhalte professionell und sachlich erscheinen, können sie von Eigentumsinteressen beeinflusst werden – politisch, unternehmerisch oder ideologisch. Wenn das Publikum nicht hinterfragt *, wem die Medien gehören*, riskiert es, voreingenommene Narrative aufzunehmen, ohne die zugrunde liegenden Motive zu erkennen. Diese Initiative ermöglicht es den Lesern, diese verborgenen Einflüsse aufzuspüren und fundiertere Urteile über die Glaubwürdigkeit von Inhalten zu fällen.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Studierende und Forschende
- Investigative Journalisten
- Organisationen der Zivilgesellschaft
- Politische Entscheidungsträger und Medienwächter

Hauptmerkmale / Methodik:

- Ermunterung der Nutzer zu fragen: **"Wem gehört diese Steckdose?"** und **"Was sind ihre Interessen?"**

- Förderung, **die finanzielle, politische oder ideologische Zugehörigkeiten** von Medieneigentümern **zu prüfen**
- Unterweisung der Benutzer zu erkennen, wie **Eigentümerstrukturen die Redaktionspolitik beeinflussen können**
- Rat einer genaueren Prüfung, wenn Medien **über politische oder geschäftliche Rivalen** ihrer Eigentümer berichten
- Fallbeispiele für eigentumsbezogene Verzerrungen in der Berichterstattung in verschiedenen Ländern
- Fragen wie *"Wer schreibt?"* und *"Für wen schreiben sie?"*

Eingesetzte Technologien:

- Konzept für eine Online-Media-Ownership-Datenbank bzw. **ein Mapping-Tool**
- Plug-in- oder Plattformintegration, die Eigentumsdaten neben Nachrichtenartikeln anzeigt
- Unterstützungsmaterialien wie Infografiken, Eigentumsbäume und Fallstudien

Status:

Entwickelt als Bildungsmodul und Advocacy-Tool; Ideal für die Aufnahme in Programme zur Förderung der digitalen Kompetenz, Journalismus-Lehrpläne und Bürgerworkshops.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines Prototypen einer **Plattform oder eines visuellen Eigentümer-Mapping-Tools**
- Integration in DECIDE als **"Media Transparency Checker"** Funktion
- Kooperation mit Organisationen, die die Medieneigentümerschaft in ganz Europa verfolgen (z. B. Reporter ohne Grenzen, Media Ownership Monitor)
- Erstellung eines Workshop-Kits für Schulen und Universitäten mit echten Beispielen aus lokalen Medien

Co-funded by the European Union

Vermittlung von Medienkompetenz

In Kroatien durchgeführte Untersuchungen haben gezeigt, dass mehr als die Hälfte der Bürger Initiativen zur Erhöhung der Präsenz von Inhalten unterstützen, die Kinder in Schulen über Medienkompetenz aufklären. Obwohl es notwendig ist, dass die staatlichen Behörden spezifische Gesetzesänderungen verabschieden, um dies umzusetzen, kommt der wirkliche Wandel von unten nach oben. Bürgerinnen und Bürgern, insbesondere Eltern, wird empfohlen, **ihre Kinder von klein auf und junge Menschen über eine umfassende und strukturierte Inhaltsanalyse aufzuklären und besonders darauf zu achten, sie nicht Inhalten auszusetzen, die sie nicht kritisch verarbeiten können**. So ist es besonders gefährlich, Kindern, die noch kognitive und motorische Fähigkeiten entwickeln, zu früh den Zugang zu Werkzeugen der künstlichen Intelligenz zu ermöglichen. Kinder sollten strukturiert dazu erzogen werden, Werkzeuge der künstlichen Intelligenz zu nutzen, um ihre eigene Kreativität zu fördern, nicht um sie zu ersetzen.

Name des Tools/Projekts: Medienkompetenz beginnt früh: Bildung der nächsten Generation

Kurzbeschreibung:

Eine von der Community getragene Initiative, die den Bedarf an strukturierter Medienkompetenzbildung für Kinder und Jugendliche betont, wobei der Schwerpunkt auf der frühzeitigen Entwicklung kritischen Denkens und dem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen und KI-Tools liegt.

Zweck / Problem, das es löst:

Trotz der starken öffentlichen Unterstützung für Medienkompetenz in Schulen ist die formale Umsetzung nach wie vor schleppend. In der Zwischenzeit sind Kinder zunehmend ungefilterten Inhalten ausgesetzt – einschließlich manipulativer Erzählungen und KI-generiertem Material – ohne die Werkzeuge, um sie kritisch zu interpretieren. Diese Initiative befähigt **Eltern, Pädagogen und Gemeinden,** Maßnahmen zu ergreifen, indem sie strukturierte Lernpfade für die Medienkompetenz von Jugendlichen von klein auf bereitstellt.

Zielgruppe:

- Kinder und Jugendliche
- Eltern und Erziehungsberechtigte
- Pädagogen und Schulverwaltungen
- Organisationen der Zivilgesellschaft

- Politische Entscheidungsträger und lokale Behörden

Hauptmerkmale / Methodik:

- Plädoyer für **die Bottom-up-Umsetzung** von Medienkompetenz zu Hause und in lokalen Gemeinschaften
- Förderung der **von Eltern geleitete, Aufklärung** über Medienbewusstsein und verantwortungsvolle digitale Nutzung
- Warnung vor der vorzeitigen und unbeaufsichtigten Nutzung von **KI-Tools** durch kognitiv entwickelnde Kinder
- Unterstützung strukturierter, altersgerechter Anleitungen, wie KI als Werkzeug für **Kreativität** und nicht als Ersatz eingesetzt werden kann
- Förderung der Einbeziehung von Medienkompetenz in schulische Programme als **Wahlfach oder interdisziplinäre Komponente**
- Hinweis auf Forschungsergebnisse (z. B. kroatische öffentliche Unterstützung und Daten), um eine breitere Umsetzung voranzutreiben

Eingesetzte Technologien:

- Lernpakete, story-based Learning Apps und interaktive Leitfäden für Eltern und Lehrer
- Optionale KI-Tools, die speziell für den sicheren, geführten pädagogischen Einsatz durch Kinder entwickelt wurden
- Curricula-Vorlagen zur Integration in bestehende Fächer

Status:

Modell der öffentlichen Sensibilisierung und Interessenvertretung; Bereit für den Einsatz in Schulen, Elterngruppen und Jugendzentren, mit Potenzial für eine Ausweitung auf die nationale Bildungspolitik.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Erstellung von Open-Source-Unterrichtspläne **für Medienkompetenz** für verschiedene Altersgruppen
- Zusammenarbeit mit Bildungsministerien und NGOs für Pilotprogramme
- Einführung **von Schulungen für Eltern und Lehrer** zur Steuerung der Mediennutzung zu Hause
- Integration sicherer nutzbarer KI-Tutorials und Kreativitätsübungen in das Jugendbildungszentrum der DECIDE-Plattform
- Einsatz für nationale Gesetzesänderungen, um Medienkompetenz in den öffentlichen Bildungssystemen zu verankern

Überprüfung mehrerer gültiger Quellen

Forscherinnen und Forscher, die sich mit der Anwendung von Künstlicher Intelligenz aus kommunikativer und technikwissenschaftlicher Perspektive beschäftigen, warnen systematisch davor, dass Künstliche Intelligenz nicht in der Lage ist, Inhalte zu erstellen, sondern bestehende Inhalte zu reproduzieren. Den Bürgern wird empfohlen **, bei der Abfrage von Informationen, insbesondere bei audiovisuellen Inhalten, auf Details zu achten und sich nicht wie viele Medien zu sensationslüsternen Erklärungen verleiten** zu lassen und **niemals voreilige Schlüsse zu ziehen, es sei denn, sie haben die Glaubwürdigkeit der Inhalte in mehreren glaubwürdigen und stichhaltigen Quellen überprüft**. Content-Ersteller, die versuchen, die Öffentlichkeit durch den geschickten Einsatz von künstlicher Intelligenz zu manipulieren, sind nicht immer so geschickt, so dass die Bürger die in der künstlichen Intelligenz vorhandenen Entstehungsmuster oft durch genauere Beobachtung, detailliertere Analyse des Inhalts und sorgfältiges Lesen bemerken und sich auf diese Weise effektiver vor Manipulation schützen.

Name des Tools/Projekts: Cross-Check-Kultur: Verifizieren, bevor man glaubt

Kurzbeschreibung:

Eine Initiative zur Sensibilisierung für die Verifizierung, die die Bürger dazu anregt, mehrere glaubwürdige Quellen zu konsultieren – insbesondere wenn sie auf sensationslüsterne oder KI-generierte Inhalte stoßen –, bevor sie Schlussfolgerungen ziehen oder Informationen austauschen.

Zweck / Problem, das es löst:

Die digitale Informationslandschaft ist zunehmend von **KI-recycelten Inhalten**, Teilwahrheiten und manipulierten Medien bevölkert. Viele Nutzer, die sich zu schnellen oder emotionalen Interpretationen hingezogen fühlen, können nicht überprüfen, was sie konsumieren. Dieses Projekt kultiviert die **Gewohnheit des Gegenchecks** und hilft den Nutzern, sich vor Fehlinformationen zu schützen, indem sie sich von verschiedenen und unabhängigen Quellen bestätigen lassen.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Jugendliche und Studenten
- Pädagog*innen und Medientrainer*innen
- Konsumenten und Nutzer von Online-Inhalten

- Bürgerjournalisten und Ersteller von Inhalten

Hauptmerkmale / Methodik:

- Aufklärung der Nutzer, wie sie Muster erkennen können**, die für KI-generierte Inhalte typisch sind** (Wiederholung, generische Formulierungen, emotionales Framing)
- Förderung des Prinzips **"Verifizieren, bevor Sie verbreiten"** – insbesondere bei audiovisuellen Inhalten
- Warnung vor **medialer Sensationsgier** und Anregung zu kritischer Beobachtung und langsamer Interpretation
- Ermutigung **dazu, wissenschaftliche, institutionelle und multiperspektivische Quellen** zu konsultieren, bevor man sich eine Meinung bildet
- Visuelle Beispiele und **Checklisten zur Bewertung der Glaubwürdigkeit von Medien**

Eingesetzte Technologien:

- Interaktives Tool oder Checkliste zur schrittweisen **Validierung von Quellen**
- Microlearning-Module zum **Erkennen von Eigenschaften synthetischer Medien**
- Prototyp einer Browsererweiterung, die nicht überprüfte Behauptungen oder Behauptungen aus einer einzigen Quelle kennzeichnet

Status:

Bereit für die Entwicklung als Bildungstool, Workshop-Modul oder Plug-in-Funktion zur Unterstützung einer verantwortungsvollen Informationsverarbeitung.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Erstellung eines **interaktives Lernmodul oder ein mobiles Quiz**: "Können Sie KI-erstellte Inhalte erkennen?"
- Integration der Checkliste in das Bürger-Toolkit der DECIDE-Plattform
- Entwicklung eines digitalen "Cross-Check Assistant" – ein kleines Tool, das Benutzer in Echtzeit durch die Validierung von Inhalten führt
- Start einer Community-Challeng oder Workshops, um "Slow Media"-Praktiken und sorgfältige Beschaffung zu fördern

Co-funded by the European Union

Berücksichtigung unterschiedlicher Blickwinkel

Sensible Themen wie Krieg, Konflikte und menschliches Leid rufen bei den Betrachtern die stärksten Emotionen hervor und ermutigen sie, eindringlicher und entschlossener zu reagieren. Genau solche Inhalte sind aber gerade der beste Mechanismus für einen kognitiven Krieg, also gezieltes Handeln einer oder beider Konfliktparteien, die durch die Verbreitung von unzuverlässigen, bearbeiteten und von künstlicher Intelligenz generierten Inhalten versuchen, die Sensibilität der Weltöffentlichkeit für ihre eigenen Ziele zu gewinnen. Propaganda wurde im Laufe der Geschichte jahrhundertelang als Mechanismus zur Kontrolle der Massen eingesetzt. In diesem Zusammenhang wird den Bürgerinnen und Bürgern empfohlen, **besonders aufmerksam zu sein und Quellen zu konsultieren, die aus verschiedenen Blickwinkeln und von verschiedenen Seiten kommen**. Die Bürger müssen sich darüber im Klaren sein, dass es in heiklen Fragen Propagandaaktivitäten von allen Konfliktparteien gibt und dass es für ein umfassendes Urteil notwendig ist, nicht nur durch die Lektüre von Propagandabroschüren der Konfliktparteien nach Fetzen der Wahrheit zu suchen, sondern sich auch gründlich über die Hintergründe des Konflikts – die Geschichte, die Geschichte und die Geschichte des Konflikts – zu informieren. Kultur und die religiösen Regeln der Konfliktparteien. Die Wahrheit über ein bestimmtes Problem und Phänomen und insbesondere über Konflikte liegt nie nur in einer einzigen Nachricht, Aufzeichnung oder Dokument; Es ist vielschichtiger und erfordert ein tieferes Verständnis und eine tiefere Analyse.

Name des Tools/Projekts: Mehrere Blickwinkel, tiefere Wahrheit: Navigieren durch Konflikte in den Medien

Kurzbeschreibung:

Ein Bildungsmodul und eine reflektierende Praxis, die den Bürgern beibringt, sensible Themen – wie Krieg und humanitäre Krisen – aus einer multiperspektivischen Perspektive zu analysieren und dabei Propaganda und emotionale Manipulation auf allen Seiten zu erkennen.

Zweck / Problem, das es löst:

Hochemotionale und polarisierende Ereignisse werden oft für **kognitive Kriegsführung ausgenutzt** – bei der KI-generierte oder stark kuratierte Narrative verwendet werden, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Viele Bürgerinnen und Bürger reagieren aufgrund des ersten Eindrucks oder einseitiger Darstellungen. Diese Initiative entwickelt die kritische Resilienz, indem sie tiefere Untersuchungen, historisches Verständnis und **vergleichende Quellenanalyse** fördert, um nicht in Propagandafallen zu tappen.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Jugendliche und Studenten
- Journalisten und Kuratoren von Inhalten
- Lehrkräfte für Geschichte, Medien oder politische Bildung
- Zivilgesellschaft, die sich in der Konfliktbewältigung oder -vertretung engagiert

Hauptmerkmale / Methodik:

- Aufklärung der Nutzer über das **emotionale Framing von Konfliktmedien** und die Rolle der Propaganda auf
- Betonung, wie wichtig es ist, in **einem Konflikt** Quellen von mehreren Seiten zu konsultieren
- Förderung der Erforschung des **historischen, kulturellen und religiösen Kontexts** hinter umstrittenen Narrativen
- Hinweis, dass **Wahrheit in Konflikten vielschichtig ist** und oft langes Lesen und kontextbezogenes Lernen erfordert
- Anleitung zur Vermeidung von vorschnellen Urteilen, die auf emotional aufgeladenen Bildern oder einzelnen Berichten basieren
- Einführung des Konzepts der **kognitiven Kriegsführung** als Erweiterung der traditionellen Propaganda im digitalen Zeitalter ein

Eingesetzte Technologien:

- Interaktives Storytelling oder Rollentausch-Simulationen, die gegensätzliche Narrative zeigen
- Conflict Mapping-Tools, die divergierende Medienperspektiven visuell darstellen
- Kommentierte Ressourcensammlungen mit kontrastierenden Artikeln zum gleichen Thema

Status:

Bildungsmethodik mit Potenzial für die Integration in Konfliktanalyse-Workshops, Medienkompetenztrainings und die Bildungsmodule von DECIDE.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines **"zweiperspektivischen Leser",** der zeigt, wie das gleiche Ereignis von verschiedenen Medien dargestellt wird

- Integration in den Unterricht der politischen Bildung oder Journalistenschulen als fallbasiertes Toolkit
- Aufbau eines kuratierten Archivs mit kontrastreicher Berichterstattung über globale Konflikte zu Schulungszwecken
- Erstellung herunterladbarer Anleitungen zum **Entschlüsseln emotional manipulativer Medien**

Künstliche Intelligenz

Werkzeuge der künstlichen Intelligenz können für eine gezielte Aufklärung eingesetzt werden, insbesondere im Zusammenhang mit der Suche nach Einheiten relevanter wissenschaftlicher und professioneller Literatur, durch die man über ein bestimmtes Problem aufklären kann, das eine eingehende Analyse und ein tiefes Verständnis erfordert. **Tools der künstlichen Intelligenz sollten auf keinen Fall als ultimative Quelle verwendet werden, sondern als Hilfe, um** nicht nur diese, sondern alle zuvor vorgesehenen Richtlinien zu lösen.

Name des Tools/Projekts: KI als Assistent, nicht Autorität

Kurzbeschreibung:

Ein Prinzip der Medienkompetenz und ein digitaler Bildungsansatz, der Werkzeuge der Künstlichen Intelligenz als hilfreiche Begleiter in Forschung und Lernen positioniert – nicht als ultimative Quellen der Wahrheit oder des Urteils.

Zweck / Problem, das es löst:

KI-Technologien werden zunehmend eingesetzt, um Medieninhalte zusammenzufassen, zu interpretieren und sogar zu generieren. Diese Tools können zwar den Zugang zu Informationen verbessern und kritische Erkundungen unterstützen, bergen aber auch das Risiko von Voreingenommenheit, Fehlinformationen und übermäßiger Vereinfachung. Diese Initiative hilft den Nutzern zu verstehen**, wann und wie sie KI verantwortungsvoll einsetzen können**, insbesondere in der Forschung und bei der Bewertung von Inhalten, ohne sich zu sehr auf ihre Ergebnisse zu verlassen.

Zielgruppe:

- Studierende und Forschende
- Pädagogen
- Ersteller von Inhalten
- Allgemeinheit
- Trainer für digitale Kompetenz

Hauptmerkmale / Methodik:

- Förderung von KI als Werkzeug zum **Auffinden und Organisieren** relevanter akademischer und Expertenquellen
- Warnung davor, KI als **letzte Instanz** für Fakten oder komplexe Themen zu nutzen

- Förderung des Vergleichs von KI-generierten Zusammenfassungen mit **Originalquellen und von Experten begutachteter Forschung**
- Förderung kritischer Reflexion über **die Grenzen der KI,** einschließlich Halluzinationen, veralteter Daten und inhärenter Vorurteile
- Unterstützung der Integration von KI-Tools in **geführte Bildungseinrichtungen** für tieferes Lernen und Analysieren

Eingesetzte Technologien:

- Akademische Suchmaschinen und KI-gestützte Literaturdatenbanken (z.B. Semantic Scholar, Elicit)
- KI-Schreibassistenten mit **verantwortungsvollen Nutzungsrichtlinien**
- Tutorials und Toolkits für den strukturierten Einsatz von KI in der Bildung (z.B. "AI for researchers 101")

Status:

Leitbild und praxisnahes Modulkonzept für digitale Kompetenz und Bildung; geeignet für die sofortige Integration in die DECIDE-Plattform und -Workshops.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines **Benutzerhandbuchs zur ethischen Nutzung von KI in Forschung und Lehre**
- Erstellung einer Checkliste für die Validierung von KI-generierten Ergebnissen anhand von Quellmaterial
- Veröffentlichung von Schulungen oder Toolkits für Pädagogen zum **Unterrichten mit (und über) KI-Tools**
- Integration von KI-Kompetenzinhaltne in umfassendere DECIDE-Module, die sich auf Faktenprüfung und kritisches Denken konzentrieren

Co-funded by the European Union

Analyse von Problemen auf Online-Plattformen

Ein Instrument, das sicherlich zur Bekämpfung von Desinformation beitragen würde, wäre die **Schaffung einer Online-Plattform**, auf der die Bürgerinnen und Bürger nach dem Vorbild der wissenschaftlichen Gemeinschaft **selbst Analysen zu einzelnen Problemen veröffentlichen könnten**, und zwar nach einem bestimmten strukturierten Regelwerk und nach doppelter Überprüfung der Texte. Online-Datenbanken würden es den Bürgern somit ermöglichen, direkten Einfluss auf die Erstellung von Inhalten zu nehmen, in die sie aufgrund der Entfremdung der Medien und der allgegenwärtigen Manipulationen das Vertrauen verloren haben. Die Schaffung von mehr solcher Plattformen und die mögliche Spezialisierung von Plattformen, die autonome Forschungsergebnisse ohne jede Form von Zensur veröffentlichen würden, würden es den Bürgern ermöglichen, sich umfassender zu informieren und Urteile auf der Grundlage eines viel strukturierteren Rahmens zu fällen als die klassischen Medien, die eine Reihe von Glaubwürdigkeitsproblemen aufweisen.

Name des Tools/Projekts: Civic Review Hub: Bürgergeführte Problemanalyseplattform

Kurzbeschreibung:

Eine vorgeschlagene Online-Plattform, die es Bürgern ermöglicht, strukturierte, von Experten begutachtete Analysen zu aktuellen Themen zu veröffentlichen – nach dem Vorbild des akademischen Publizierens – als Alternative zu den Narrativen der Mainstream-Medien.

Zweck / Problem, das es löst:

Mit dem schwindenden Vertrauen in die traditionellen Medien und der weit verbreiteten Manipulation fühlen sich viele Bürger von der Informationslandschaft entfremdet. Dieses Projekt bietet eine Alternative: einen **transparenten, partizipativen Raum,** in dem Einzelpersonen Forschung und Analyse nach **klaren Standards beitragen können**, die von Fachkollegen überprüft werden. Sie demokratisiert die Schaffung von Wissen und fördert **rigoroses, unabhängiges Denken**.

Zielgruppe:

- Besorgte Bürgerinnen und Bürger
- Forscher und Analysten an der Basis
- Zivilgesellschaftliche Gruppen
- Lehrende und Studierende
- Journalisten und Befürworter der Medienreform

Hauptmerkmale / Methodik:

- **Benutzergesteuerte Veröffentlichungsplattform** mit strukturierten Einreichungsrichtlinien
- Implementation von **Double-Review-Verfahren** , die von akademischen Peer-Reviews inspiriert sind
- Förderung der Veröffentlichung von **evidenzbasierten, eigenständigen Inhalten** zu aktuellen Themen
- Unterstützung thematischer Spezialisierung (z. B. Medienvoreingenommenheit, KI-Ethik, Fälle von Fehlinformationen)
- Schaffung eines **dezentrales Wissensnetzwerks**, das frei von redaktioneller Zensur oder Einflussnahme ist
- Förderung des **Lernens in der Community und die Verantwortlichkeit für Inhalte**

Eingesetzte Technologien:

- Online-Publikations- und Moderationsplattform mit Peer-Review-Architektur
- Versionskontrolle und Transparenzprotokolle für jede Analyse
- Durchsuchbare Datenbank mit Filtern nach Thema, Region und Glaubwürdigkeitsbewertung

Status:

Projekt in der Konzeptphase, bereit für die Entwicklung als Prototyp-Plattform oder Pilotinitiative in Zusammenarbeit mit Civic-Tech-Organisationen.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwurf eines **schlanken MVP (Minimum Viable Product)** mit strukturiertem Einreichungs- und Überprüfungsworkflow
- Rekrutierung früher Nutzer aus Universitäten, NGOs und Bürgerforschungsgemeinschaften
- Partnerschaft mit DECIDE zur Integration eines **Portals für "Community Research"**
- Entwicklung von Vertrauensmechanismen und Schutzmaßnahmen für die Moderation von Inhalten, um Qualität und Integrität zu wahren
- Veröffentlichung von Pilotfällen mit begrenzten Themen (z. B. Medieneigentum, digitale Rechte, politische Werbung)

Co-funded by the European Union

Bewertung der Glaubwürdigkeit von Inhalten

Neben einer Online-Plattform, auf der Analysen von Inhalten und individuellen Problemen nach den Standards der wissenschaftlichen Gemeinschaft veröffentlicht werden können, wird auch empfohlen, eine Online-Plattform und/oder eine Social-Media-Seite zu starten, auf der alle Mitglieder **die Glaubwürdigkeit der veröffentlichten Inhalte beurteilen können**. Diese Art der Bewertung der Glaubwürdigkeit würde zur Demokratisierung von Medientexten beitragen und die Ersteller von Inhalten dazu ermutigen, mehr auf der Grundlage verifizierter und glaubwürdiger Fakten und Daten zu schreiben.

Name des Tools/Projekts: CredScore: Community-Powered Credibility Ratings

Kurzbeschreibung:

Eine interaktive Plattform oder Social-Media-Erweiterung, auf der Nutzer gemeinsam die Glaubwürdigkeit veröffentlichter Inhalte bewerten können, was dazu beiträgt, die Medienbewertung zu demokratisieren und die Verantwortlichkeit der Ersteller von Inhalten zu fördern.

Zweck / Problem, das es löst:

Medienkonsumenten erkennen zwar zunehmend Fehlinformationen, aber es fehlen ihnen oft **an interaktiven Möglichkeiten, fragwürdige Inhalte zu hinterfragen oder zu kennzeichnen**. Indem sie es den Nutzern ermöglicht, die **Glaubwürdigkeit, Quelle und Transparenz** veröffentlichter Texte gemeinsam zu bewerten und zu kommentieren, befähigt diese Initiative die Öffentlichkeit, sich an einem **demokratischeren Medienökosystem zu beteiligen**, und ermutigt die Ersteller von Inhalten, Genauigkeit und sachliche Integrität zu priorisieren.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Digitale Communities und Diskussionsforen
- Content-Ersteller und unabhängige Journalisten
- Faktenchecker und Medienbeobachter
- Studierende und Lehrkräfte

Hauptmerkmale / Methodik:

- Ermöglchung von Benutzern, **Glaubwürdigkeitsbewertungen zuzuweisen** (z. B. sachliche Genauigkeit, Quellentransparenz, Grad der Verzerrung)
- Erklärungsfelder, in denen Benutzer **Quellen oder Bedenken zur** Untermauerung ihrer Bewertungen zitieren können
- Community-Beiträge in **Glaubwürdigkeitsprofilen für Inhalte**
- Belohnung von **konstruktivem Feedback und fundierten Bewertungen** durch Reputations- oder Moderationssysteme
- Förderung einer **Kultur des reflektierten Medienkonsums und der** öffentlichen Rechenschaftspflicht
- Optionale Integration mit sozialen Medien, um Inhalte in den Feeds der Benutzer zu kennzeichnen

Eingesetzte Technologien:

- Nutzergeneriertes Glaubwürdigkeitsbewertungssystem (Crowdsourcing-Bewertungen)
- Moderiertes Kommentar-/Überprüfungssystem mit Vertrauensmetriken
- API-Integration für wichtige Social-Media-Plattformen und Browsererweiterungen

Status:

Konzeptentwurf; kann als eigenständige Plattform entwickelt oder in bestehende DECIDE-Tools oder Faktencheck-Initiativen integriert werden.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines **Prototyps einer Mobil- oder Webplattform** für die Bewertung von Inhalten
- Kooperation mit bestehenden Nachrichtenverifizierungs- und Civic-Tech-Organisationen zusammen
- Pilot-Community-Nutzung mit einer begrenzten Anzahl von Themen (z. B. Gesundheit, Wahlen, KI-bezogene Nachrichten)
- Erstellung eines von DECIDE gehostetes **"Glaubwürdigkeits-Dashboard"** für Bürger, um Artikel gemeinsam zu verfolgen und zu bewerten
- Start einer Kampagnen zur Förderung einer ethischen und verantwortungsvollen Erstellung von Inhalten, die durch transparentes öffentliches Feedback unterstützt werden

Co-funded by the European Union

Kennzeichnung von Desinformation

Das Problem der Fehlinformationen ist gerade wegen des großen Einflusses der sozialen Netzwerke weit verbreitet. Zwar haben Nutzer sozialer Netzwerke die Möglichkeit, Inhalte und Profile zu blockieren, die Desinformation und Hassrede verbreiten, doch sollte es die Möglichkeit geben, eine besondere **Form der Reaktion, ein Label, einzuführen, das auf leicht erkennbare Weise darauf hinweist, dass es sich um Desinformation handelt**.

Name des Tools/Projekts: DisinfoTag: Visuelle Kennzeichnung von Desinformationen im Internet

Kurzbeschreibung:

Ein nutzergesteuertes Meldesystem, das entwickelt wurde, um Desinformationen auf sozialen Plattformen oder Media-Sharing-Websites deutlich zu kennzeichnen und anderen Nutzern zu helfen, irreführende Inhalte auf einen Blick zu erkennen und zu hinterfragen.

Zweck / Problem, das es löst:

Social-Media-Plattformen sind nach wie vor die Hauptvektoren für Fehlinformationen, und obwohl Nutzer schädliche Inhalte blockieren oder melden können, sind diese Mechanismen oft **reaktiv und versteckt.** Dieses Projekt schlägt ein **proaktives, sichtbares Kennzeichnungssystem für Desinformation vor**, das die Community in die Lage versetzt, fragwürdige Inhalte zu melden und ihre Auswirkungen zu verringern, bevor sie sich weiter verbreiten.

Zielgruppe:

- Social-Media-Nutzer
- Plattformentwickler und Moderatoren
- Aktivisten für digitale Rechte
- Pädagog*innen und Jugendarbeiter*innen
- Ersteller von Inhalten und Watchdog-Gruppen

Hauptmerkmale / Methodik:

- Ermöglichung von Nutzern, Inhalte, bei **denen der Verdacht auf Desinformation besteht, mit einer** visuellen Markierung oder einem "DisinfoTag" **zu kennzeichnen**
- Labels in Inhalten in Feeds, Gruppen oder Nachrichten als **Warnung der ersten Ebene**
- Option zum Einfügen von **Community-Erklärungen oder Links zu faktengeprüften Widerlegungen**

- Konzeption als **Nicht-Zensur-Tool** – es entfernt keine Inhalte, sondern fügt Kontext und Vorsicht hinzu
- Förderung **digitaler Verantwortung und informierte Sharing-Gewohnheiten**

Eingesetzte Technologien:

- Browser-Erweiterung oder Mobile-Plug-in für Tagging und Warn-Overlays
- Mögliche Integration mit sozialen Plattformen über API (sofern zulässig)
- Gemeinsame Crowdsourcing-Tagging-Datenbank (verknüpft mit Glaubwürdigkeitsbewertungen und Faktenprüfern)

Status:

Konzept in der Entwurfsphase mit klarem Umsetzungspfad über Browser-Tools oder als Feature auf zivilgesellschaftlichen Plattformen wie DECIDE.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung einer **Beta-Version einer DisinfoTag-Browsererweiterung**
- Erstellung eines **Leitfadens für verantwortungsvolles Tagging** und die Vermeidung von Missbrauch oder Missbrauch
- Zusammenarbeit mit Plattformen und Civic-Tech-NGOs, um Anwendungsfälle zu testen und Feedback zu melden
- Integration in das Benutzer-Toolkit von DECIDE als Funktion zur gemeinsamen Bewertung und Kennzeichnung von Fehlinformationen
- Erkundung von Verbindungen zu bestehenden Initiativen wie EDMO oder IFCN, um das Tagging mit verifizierten Quellen abzugleichen

Durchführung von Kampagnen und Sensibilisierung

Das Ideal der vollen Medienkompetenz erfordert von seinem Endnutzer nicht nur Bildung, sondern auch Verinnerlichung, d.h. das Verständnis, dass der Konsum von minderwertigen Medieninhalten die Stabilität der Ordnung liberal-demokratischer Gesellschaften direkt untergräbt. In diesem Zusammenhang wird empfohlen, **Sensibilisierungskampagnen über die Bedeutung der demokratischen Entscheidungsfindung und der demokratischen Beteiligung** aller Bürgerinnen und Bürger durchzuführen, die teilweise sowohl durch die Umsetzung der bisherigen Leitlinien als auch durch die Durchführung solcher Aufklärungskampagnen erreicht werden können. Die Sensibilisierung für die Bedeutung jedes Mitglieds der Gemeinschaft für das allgemeine Wohlergehen der Gesellschaft als Gemeinschaft ist eine Schlüsselform, um den Zustand der Medienkompetenz zu verbessern.

Name des Tools/Projekts: Think Before You Share: Kampagnen zur Sensibilisierung für Medienkompetenz

Kurzbeschreibung:

Eine öffentliche Bildungsinitiative, die das Bewusstsein für Medienkompetenz als demokratische Aufgabe fördern und die Bürger dazu ermutigen soll, die gesellschaftlichen Folgen des Konsums und der Verbreitung minderwertiger Informationen zu erkennen.

Zweck / Problem, das es löst:

Bildung allein reicht nicht aus – dauerhafte Medienkompetenz erfordert **eine Verinnerlichung**, bei der der Einzelne versteht, wie sich sein Medienverhalten auf die allgemeine Gesundheit liberal-demokratischer Gesellschaften auswirkt. Diese Initiative weckt mit gezielten Kampagnen bürgerschaftliche Verantwortung, **verbindet alltägliche Mediengewohnheiten mit demokratischer Teilhabe** und inspiriert Communities zu kritischen Medienpraktiken.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Jugendliche und Erstwähler
- Lokale Gemeinschaften und zivilgesellschaftliche Gruppen
- Einrichtungen des öffentlichen Sektors
- Medienkonsumenten aller Alphabetisierungsstufen

Hauptmerkmale / Methodik:

- Start einer visuell und emotional ansprechenden Kampagnen, um **Medienkompetenz mit demokratischer Gesundheit zu verbinden**
- Hinweis, wie **sich individuelle Verhaltensweisen (z. B. das Teilen von Fake News)** auf Vertrauen, Institutionen und gesellschaftliche Stabilität auswirken
- Förderung gemeinschaftsweiter Diskussionen und **öffentliche Aufklärungsveranstaltungen**
- Förderung der Teilnahme durch **Verpflichtungen, öffentliche Herausforderungen und den Austausch kreativer Inhalte**
- Verbindung mit Wahlen, lokalen Entscheidungsinitiativen oder schulischer politischer Bildung.

Eingesetzte Technologien:

- Toolkits für Social-Media-Kampagnen
- Print- und Videomaterialien für Schulen, Bibliotheken und öffentliche Räume
- Interaktive Tools zur Förderung der Bürgerkompetenz (z. B. Quizfragen, Simulationen, Testimonial-Videos)
- Kampagnen-Landingpages, die mit anderen Tools der DECIDE-Plattform integriert sind

Status:

Sofort einsetzbar; Anpassbar an verschiedene Länder, Gemeinschaften und Kampagnenkontexte – ideal für den Einsatz als Begleitinitiative zu eher technischen oder pädagogischen Tools.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung einer Reihe **gebrauchsfertiger Kampagnenvorlagen** (Slogans, Bildmaterial, Geschichten) für Partner in der gesamten EU
- Start einer Kampagne in allen DECIDE-Partnerländern mit lokaler Anpassung
- Kooperation mit Schulen, Kommunen und NGOs zusammen, um **reale Aktionen zu koordinieren** , die mit den Kampagnenzielen verbunden sind
- Kampagnenressourcen als herunterladbare Materialien für die Replikation und Skalierung in das Toolkit ein

Aufdecken von künstlich erstellten Inhalten

Neben der Erstellung von Deepfakes und anderen gefälschten Inhalten können Tools der künstlichen Intelligenz auch als Mechanismus zu deren Bekämpfung eingesetzt werden, da sie von künstlicher Intelligenz erstellte Inhalte sehr valide erkennen können. Die Bürgerinnen und Bürger müssen **darüber aufgeklärt werden, wie sie künstliche Intelligenz nutzen können, um künstlich erstellte Inhalte zu erkennen**.

Name des Tools/Projekts: Identify the Synthetic: Erkennen von KI-generierten Inhalten

Kurzbeschreibung:

Ein Tool zur Förderung der digitalen Kompetenz und ein Bildungsmodul, das den Bürgern beibringt, wie sie mit künstlicher Intelligenz erstellte Inhalte identifizieren und verifizieren können – einschließlich Deepfakes, automatisch generierter Texte und manipulierter Bilder.

Zweck / Problem, das es löst:

KI-generierte Inhalte werden zunehmend verwendet, um Fehlinformationen in überzeugenden, schwer zu erkennenden Formaten zu verbreiten. Von Fake-News-Artikeln bis hin zu synthetischen Videos werden diese Tools als Waffe eingesetzt – aber KI kann auch Teil der Lösung sein. Dieses Projekt befähigt Bürger*innen, KI verantwortungsbewusst zu nutzen, um **künstliche Inhalte zu erkennen, freizulegen und zu verifizieren,** und stärkt so die individuelle Abwehr gegen digitale Manipulation.

Zielgruppe:

- Allgemeinheit
- Jugendliche und digitale Lernende
- Pädagog*innen und Medientrainer*innen
- Journalisten und Faktenprüfer
- Bürgerorganisationen und Watchdog-Gruppen

Hauptmerkmale / Methodik:

- Training von Benutzern, **häufige Muster und Fehler in KI-generierten Inhalten zu erkennen** (z. B. visuelle Artefakte, Einheitlichkeit im Text)
- Einführung kostenloser und quelloffener **KI-Erkennungstools** (z. B. Deepfake-Detektoren, Metadaten-Analysatoren)

- Erklärung des Unterschieds zwischen menschlichen und KI-generierten Schreib- oder Sprachmustern
- Förderung des Einsatzes von KI **als unterstützendes Instrument** für die Validierung, nicht nur als Generator
- Förderung der Vorsicht bei der Interpretation von hochglanzpolierten, aber nicht authentifizierten Medieninhalten

Eingesetzte Technologien:

- Tools zur Erkennung von Deepfakes (z. B. Deepware, Hive, Reality Defender)
- Umgekehrte Bild-/Video-Suchmaschinen
- KI-Schreibdetektoren (z. B. GPTZero, ZeroGPT, Turnitin KI-Prüfer)
- Plug-ins zur Metadatenanalyse für Bilder und Videos

Status:

Bildungsmodul mit hoher Priorität; bereit für die Aufnahme in Schulungsprogramme zur Medienkompetenz und für die Integration in die DECIDE-Plattform als öffentliche Ressource.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung von **Schritt-für-Schritt-Anleitungen** für den Einsatz von KI-Erkennungstools
- Launch-Workshops oder Kurzkurse: *"Ist das real?"* Für Schulen und Bürger
- Integration von Erkennungsfunktionen und Erklärvideos in den DECIDE-Bereich Medienkompetenz
- Erstellung von herunterladbaren Unterrichtsmaterialien und Infografiken: *"5 Anzeichen für KI-generierte Medien"*
- Zusammenarbeit mit Entwicklern, um die mehrsprachigen Erkennungsfunktionen zu verbessern

Co-funded by the European Union

Workshops zum kritischen Denken

Der Aufbau von kritischem Denken ist der Schlüssel, um manipulative Inhalte, versteckte Werbung, Desinformation und Fehlinformationen zu erkennen. Daher sollten die Bürgerinnen und Bürger, insbesondere die jüngeren Generationen, in die Lage versetzt werden, **an Trainingsworkshops zum kritischen Denken teilzunehmen,** in denen Texte und Inhalte vorgestellt werden, die innerhalb einer bestimmten Frist interpretiert werden müssen. Durch eine solche Schulung werden die Bürgerinnen und Bürger befähigt, die Schichten von Narrativen zu erkennen und Informationen klarer zu unterscheiden, was einerseits für die Beherrschung der Medienkompetenz, aber auch in anderen Bereichen des individuellen Lebens und der demokratischen Teilhabe nützlich ist. Eine solche Aufklärung sollte über Schulen und zivilgesellschaftliche Organisationen erfolgen.

Name des Tools/Projekts: Think Critically: Media Literacy Workshops für alle Altersgruppen

Kurzbeschreibung:

Ein praktisches Workshop-Modell, das Bürger – insbesondere Jugendliche – in Techniken des kritischen Denkens schult, um Medieninhalte zu dekonstruieren, Manipulationen zu erkennen und ein unabhängiges Urteilsvermögen zu entwickeln.

Zweck / Problem, das es löst:

Medienmanipulation gedeiht, wenn das Publikum Inhalte passiv konsumiert. Ohne ausgeprägte Fähigkeiten zum kritischen Denken ist es wahrscheinlicher, dass Menschen auf Desinformation, emotional aufgeladene Narrative und subtile Formen der Überzeugung hereinfallen. Diese Workshops bieten **praktische Schulungen** zum Lesen zwischen den Zeilen, zum **Hinterfragen von Annahmen** und zur Bildung evidenzbasierter Schlussfolgerungen – Fähigkeiten, die über die Medienkompetenz hinaus auf Bildung, bürgerliches Leben und Demokratie erstrecken.

Zielgruppe:

- Jugendliche und Schüler der Sekundarstufe II
- Studenten
- Pädagog*innen und politische Trainer*innen
- Allgemeinheit und lebenslanges Lernen
- Zivilgesellschaftliche Organisationen und Gemeindezentren

Hauptmerkmale / Methodik:

- Interaktive Sessions, in denen die Teilnehmer **unter Zeitdruck reale Medieninhalte** (Artikel, Videos, Posts) analysieren
- Übungen zum **Erkennen von logischen Trugschlüssen**, emotionaler Manipulation und subtiler Voreingenommenheit
- Betonung der Zerlegung komplexer Texte in **Erzählebenen und Absichten**
- Debatten, Simulationen und Gruppenreflexionen, um **kritische Gewohnheiten zu verinnerlichen**
- Stärkung der Widerstandsfähigkeit gegen **falsche Narrative und ideologische Manipulation**

Eingesetzte Technologien:

- Online- und Präsenz-Workshop-Toolkits
- Digitale Übungen und Echtzeit-Apps zur Inhaltsanalyse
- Anpassbare Vorlagen für Schulen und zivilgesellschaftliche Organisationen, um ihre eigenen Schulungen durchzuführen
- Interaktive Lernplattformen (z.B. Miro, Kahoot, Google Forms für Live-Analysen)

Status:

Das Workshop-Modell ist bereit für die Einführung in Schulen, NGOs und Gemeindeprogrammen; geeignet für die Aufnahme in DECIDE als Schulungsmodul.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwicklung eines **modularen Schulungsprogramms** (z. B. 60-Minuten-, 2-Stunden- oder mehrtägige Formate)
- Zusammenarbeit mit Pädagogen, um Workshops in Schulen und Bibliotheken durchzuführen
- Erstellung **von Train-the-Trainer-Kits** für lokale Moderatoren und Jugendleiter
- Integration mit dem Learning Hub der DECIDE-Plattform für breiten Zugriff und Austausch
- Sammlung des Feedbacks der Teilnehmer, um das Workshop-Design kontinuierlich zu verbessern

Aktivitäten für die Kleinsten

Es ist notwendig, **digitale Bildungsquiz zu erstellen und andere für Kinder geeignete Aktivitäten durchzuführen**, die dazu beitragen, ihr Interesse an der Entwicklung von kritischem Denken und Medienkompetenz zu lenken, in denen Kindern auf der Grundlage von Storytelling-Methoden beigebracht wird, Fake News zu erkennen und zu lernen, zwischen Erzählebenen zu unterscheiden. Die Verantwortlichkeiten reichen von Eltern, die informiert werden müssen und ihre Kinder von klein auf über den Unterschied zwischen der Medienwelt und der realen Welt unterrichten, über gute Gewohnheiten im Internet, bis hin zu Institutionen und lokalen Gemeinschaften, die Workshops organisieren, Spiele entwerfen, Inhalte wie Bilderbücher usw. drucken können.

Name des Tools/Projekts: Smart Starts: Medienkompetenz für die Kleinsten

Kurzbeschreibung:

Ein interaktives Programm mit digitalen und Offline-Aktivitäten, das auf Kinder zugeschnitten ist und Geschichtenerzählen, Spiele und spielerisches Lernen nutzt, um grundlegende Konzepte der Medienkompetenz wie das Erkennen von Fake News und das Verständnis von Medien und Realität einzuführen.

Zweck / Problem, das es löst:

Der frühe Kontakt mit digitalen Medien – oft ungefiltert und manipulativ – kann das Verständnis von Kindern für die Welt prägen. Ohne Anleitung sind sie anfällig für Fehlinformationen und nicht in der Lage, zwischen Unterhaltung, Werbung und sachlichen Inhalten zu unterscheiden. Diese Initiative bietet **sichere, strukturierte und altersgerechte Werkzeuge,** um **von klein auf ein kritisches Bewusstsein** aufzubauen und Familien, Schulen und Gemeinden zu ermutigen, dabei gemeinsame Verantwortung zu übernehmen.

Zielgruppe:

- Kinder von 5 bis 12 Jahren
- Eltern und Betreuer
- Lehrkräfte an Grundschulen
- Bibliothekare und Gemeindevorsteher
- Lokale Institutionen und Jugendzentren

Hauptmerkmale / Methodik:

- **Storytelling-basiertes Lernen** , um Kindern beizubringen, wie sie irreführende Inhalte erkennen können
- Digitale **Quizfragen**, interaktive Spiele und Rätsel, die sich auf das Erkennen von Fake News konzentrieren
- Förderung der Entwicklung der **narrativen Kompetenz** und des medialen Urteilsvermögens durch unterhaltsame Formate
- Fördertúng der **Eltern-Kind-Gespräche** über Internetsicherheit und Wahrhaftigkeit in den Medien
- Empfehlung, Bilderbücher, Malvorlagen und Workshop-Sets **zu erstellen und zu verteilen**
- Unterstützung der Zusammenarbeit mit Schulen, Kindergärten und Gemeinschaftsräumen

Eingesetzte Technologien:

- Mobile Apps und Browsergames für interaktives Lernen
- Druckbare Ressourcen für Lehrkräfte und Betreuer (z. B. Aktivitätsbücher, Karteikarten)
- Videogeschichten und animierte Erklärvideos mit vereinfachten Konzepten
- KI-gestützte Storytelling-Tools (unter Aufsicht von Erwachsenen)

Status:

Bildungsrahmen, der bereit für die Entwicklung in physische und digitale Ressourcen ist; ideal für Schulpartnerschaften, lokale Initiativen und Inklusion in der Jugendvermittlung der DECIDE-Plattform.

Nächste Schritte / Integrationspotenzial:

- Entwickelung und Test einer **"Detektiv für den Tag"-Spiel-App**, mit der Kinder gefälschte Schlagzeilen erkennen können
- Erstellung einer **Bilderbuchserie** , in der Sie Charaktere vorstellen, die die Wahrheit hinter Medieninhalten erforschen
- Kooperation mit Kinderpsychologen und Pädagogen, um entwicklungsgerechte Inhalte zu gewährleisten
- Einführung in Kindergärten, in der Vorschule und in Programmen zur Alphabetisierung von Familien

- Integration einer "Kinderecke" auf der DECIDE-Plattform mit herunterladbaren und interaktiven Inhalten

Co-funded by the European Union

#	Name des Werkzeugs / Projekts	Schwerpunktbereich	Primäre Zielgruppe
1	**Faktencheck Die Faktenprüfer**	Kritische Bewertung von Faktenprüfern und ihrer Voreingenommenheit	Öffentlichkeit, Studenten, Lehrkräfte
2	**Know Your Right: Zugang zu Informationen**	Förderung der Nutzung von Rechtsrechten zur Überprüfung von Informationen über offizielle Quellen	Bürger, Jugendliche, Zivilgesellschaft
3	**Autorenprüfung: Wer steckt hinter den Wörtern?**	Bewertung der Glaubwürdigkeit und Voreingenommenheit von Content-Erstellern	Medienkonsumenten, Forscher, Studenten
4	**Folgen Sie dem Eigentümer: Grundlegendes zur Verzerrung der Medieneigentümerschaft**	Untersuchung des Medienbesitzes und seines Einflusses auf Narrative	Öffentlichkeit, Journalisten, Wachhunde
5	**Medienkompetenz beginnt früh: Bildung der nächsten Generation**	Familien- und schulische Bildung zu digitalen Medien und KI	Eltern, Erzieher, Kinder
6	**Cross-Check-Kultur: Verifizieren, bevor man glaubt**	Förderung des Vergleichs mehrerer zuverlässiger Quellen	Studierende, digitale Leser, Bürger
7	**Mehrere Blickwinkel, tiefere Wahrheit: Navigieren durch Konflikte in den Medien**	Widersprüchliche Narrative mit Empathie und kontextueller Tiefe analysieren	Öffentlichkeit, Pädagogen, Aktivisten
8	**KI als Assistent, nicht als Autorität**	Vermittlung eines verantwortungsvollen und unterstützenden Einsatzes von KI-Tools im Lernen	Forschende, Studierende, breite Öffentlichkeit
9	**Civic Review Hub: Bürgergeführte Problemanalyseplattform**	Bürgergeführte, von Experten begutachtete Analysen öffentlicher Themen	Grassroots-Forscher, NGOs, Pädagogen
10	**CredScore: Community-Powered Credibility Ratings**	Crowd-Assessment der Glaubwürdigkeit von Medieninhalten	Online-Nutzer, Pädagogen, Ersteller von Inhalten
11	**DisinfoTag: Visuelle Kennzeichnung von Desinformationen im Internet**	Nutzergeneriertes Tagging von fragwürdigen Inhalten	Social-Media-Nutzer, zivilgesellschaftliche Plattformen
12	**Think Before You Share: Kampagnen zur Sensibilisierung für Medienkompetenz**	Kampagnen zur Sensibilisierung der Medien für Demokratie und Bürgerpflicht	Bürger, Schulen, Zivilgesellschaft
13	**Identify the Synthetic: Erkennen von KI-generierten Inhalten**	Schulung der Bürger zur Identifizierung von KI-gemachten Medien	Digitale Nutzer, Journalisten, Jugendliche
14	**Think Critically: Media Literacy Workshops für alle Altersgruppen**	Hands-on-Workshops zur Identifizierung von Vorurteilen, Manipulation und Desinformation	Jugendliche, Pädagogen, lebenslanges Lernen

15	**Smart Starts: Medienkompetenz für die Kleinsten**	Kindgerechte Tools mit Spielen, Storytelling und Elternbeteiligung	Kinder (5–12 Jahre), Eltern, Erzieherinnen und Erzieher

Schlussfolgerung

Die herausfordernde Zeit der Dominanz verschiedener Arten von Medien, sozialen Netzwerken und Plattformen stellt den Einzelnen vor die Notwendigkeit, das Grundwissen über die Rolle der Medien zu kennen, kritisches Denken zu erwerben, Medieninhalte zu überprüfen und zu hinterfragen – die Notwendigkeit der individuellen Medienkompetenz. Durch die Beherrschung der Instrumente der Medienkompetenz und die Akzeptanz der Möglichkeit unterschiedlicher Interpretationen durch verschiedene Zielgruppen erweitern die Bürger ihren eigenen Horizont und übernehmen zusätzliche Verantwortung, was für das Funktionieren einer demokratischen Gesellschaft und die Teilhabe an ihr wichtig ist.

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch nur die des Autors/der Verfasser und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten und Meinungen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können für sie verantwortlich gemacht werden.