



KI and ME

Was Kinder und Jugendliche mit
Künstlicher Intelligenz machen.
Und was die Künstliche Intelligenz
mit ihnen macht.



Denken die Anbieter von KI-Produkten eigentlich an Kinder und Jugendliche?

Kinder und Jugendliche sind uns Erwachsenen im Umgang mit digitalen Medien oft eine ganze Nasenlänge voraus. Ob auf dem Tablet oder im Gespräch mit dem Sprachassistenten – Künstliche Intelligenz ist längst Teil auch ihres Alltags. Der souveräne Umgang mit ihr wird also eine entscheidende Kompetenz künftiger Generationen sein.

Wir möchten Ihnen erklären, was KI mit der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen macht, wie sie entsteht, wie sie wirkt und wie man damit verantwortungsvoll umgeht.

Richtig eingesetzt bietet KI die Chance, Vielfalt und Fairness zu fördern. Je nachdem, wie sie trainiert oder genutzt werden, können KI-Anwendungen aber auch Diskriminierung, Ungerechtigkeit und Desinformation verstärken.

Daher müssen Kinder und Jugendliche gut auf KI vorbereitet sein. Genauso müssen KI-Anwendungen aber auch auf die spezifischen Bedürfnisse von ihnen eingehen.

So wird das Alter der Nutzer*innen von KI-Anwendungen bisher oft nicht ermittelt, was eine altersgerechte Nutzung erschwert. Zudem braucht es für Kinder und Jugendliche entwickelte KI-Tools, Kennzeichnungspflichten, transparente Meldewege und effektive Hilfssysteme. Nur wenn sich auch KI-Anbieter für mehr Verantwortungsbewusstsein und weniger Risiken einsetzen, kann uns gemeinsam die Umsetzung der Rechte von Kindern und Jugendlichen auf Schutz, Befähigung und Teilhabe gelingen.

EVA-MARIA SOMMER,
Direktorin der Medienanstalt Hamburg/
Schleswig-Holstein (MA HSH)



Sollten Ihnen im Internet Inhalte auffallen, die Ihnen unzulässig oder desinformierend erscheinen oder Kinder und Jugendliche beeinträchtigen können, dann melden Sie uns diese über unser Beschwerdeformular auf www.ma-hsh.de.



Ehre, wenn Ehre gebührt: Den schönen Titel „KI and ME“ haben wir uns von verdreht.org ausgeliehen. Danke dafür!

Inhalt

3 Bunte Seiten
Was Sie schon immer über KI wissen wollten, aber den Chatbot nicht fragen mochten

8 Einstieg
Wie ChatGPT einmal fast einen Sonnenbrand verursacht hätte

10 Im Gespräch ...
mit Colin Kavanagh, der Schüler*innen beibringt, wie man Deepfakes entlarvt

14 Reportage
Jugendliche nutzen beim „Game Jam“ die KI, um selbst Computerspiele zu entwickeln

18 Im Gespräch ...
mit Viktoria Magnucki, die mit Schüler*innen Filme über KI dreht und dafür KI nutzt

Hört uns mal zu! _____ 4, 7, 13
Impressum _____ 20

WER HAT'S GESAGT?

„Das Aufkommen superintelligenter KI wäre entweder das Beste oder das Schlimmste, was der Menschheit passieren kann.“

Stephen Hawking, Physiker (1942–2018)

ZAHLEN, BITTE!

... Prozent der jungen Menschen gaben in einer repräsentativen Befragung zum Einsatz von KI in Schulen an, dass sie erwarten, dass der Einsatz von KI den Unterricht stark verändern wird.

80

73 % der Befragten sehen im Einsatz von KI eher eine Chance als eine Gefahr. Bei der Umfrage des Meinungsforschungsinstituts Infratest Dimap gaben zudem knapp **40 %** an, dass die Nutzung von KI an ihrer Schule „noch gar kein Thema“ sei. Nur bei **17 %** gab es klare Regeln zur Nutzung von KI in der Schule.

Befragt wurden mehr als 1.500 Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren.

IN KÜRZE:

WAS MAN ÜBER KI WISSEN SOLLTE

- **KI IST EIN WERKZEUG:** KI kann viele Dinge, aber sie ist kein Ersatz für menschliche Intelligenz.
- **KI LERNT AUS DATEN:** Die Qualität der Daten, mit denen eine KI trainiert wird, beeinflusst ihre Ergebnisse.
- **KI KANN FEHLER MACHEN:** KI-Systeme sind nicht perfekt und können – aus menschlicher Sicht – falsche Entscheidungen treffen.
- **KI MUSS VERANTWORTUNGSVOLL EINGESETZT WERDEN:** Es ist wichtig, über die ethischen Aspekte von KI nachzudenken.



WER ODER WAS IST EIGENTLICH DIESE KI?

Derzeit gibt es keine einheitliche Definition von Künstlicher Intelligenz (KI). KI heißt, dass Computer mit immer größeren und schnelleren Speichern in die Lage versetzt wurden, „intelligente“ menschliche Fähigkeiten wie logisches Denken, Lernen oder Kreativität beeindruckend gut nachzuahmen. KI kann mit großen Mengen von Daten trainiert werden, Muster zu erkennen – in Texten und auch Bildern. Gesichtserkennung funktioniert so. Aus Datenmengen Vorhersagen zu treffen, ist eine weitere Funktion: Darauf basieren z. B. neue Musik-Empfehlungen von Streaming-Anbietern wie Spotify. „Generative KI“ kann, basierend auf sehr großen Datenmengen und Wahrscheinlichkeitsberechnungen, eigene neue, kreativ wirkende Inhalte erzeugen, dabei Schreib- oder Sprechstile nachahmen: Ein Gedicht über autonom fahrende Autos im Stile von Goethe gefällig? Verschiedene Formen von KI können kombiniert werden: wenn zum Beispiel ein Bild erfasst und die darin enthaltenen Informationen in eine textliche Bildbeschreibung umgewandelt werden.

Ein paar bekannte KI-Apps:

- **ChatGPT** erstellt mithilfe von Stichworten, Beispielsätzen oder Fragen umfangreiche Texte.
- **character.ai** kann bestimmte berühmte Persönlichkeiten sprachlich nachahmen.
- **DALL.E** und Stable Diffusion erstellen aus einer Textbeschreibung künstliche Bilder.
- **ElevenLabs** ermöglicht die Umwandlung eines Textes in gesprochene Sprache, mit verschiedenen Stimmen und Sprachen zur Auswahl.



MEHR LESEN!
Wie kann KI kritisch im Schulunterricht eingesetzt werden?



„MIT EINER KI BEFREUNDET ZU SEIN, KANN ICH MIR NICHT VORSTELLEN“

Was halten junge Menschen von Künstlicher Intelligenz? Bitte gut zuhören, hier spricht Ella, 16 Jahre alt.

► Ich nutze viel Künstliche Intelligenz. Zu Hause Alexa – sie steuert das Licht, die Musik und kann Sachen auf die Einkaufsliste setzen, die bringt meine Mutter mir dann mit. Siri nutze ich natürlich auch, KI-Übersetzer und ChatGPT, wenn mich etwas interessiert oder für die Schule. Das müssen wir angeben, daran halte zumindest ich mich.

Unsere Lehrer*innen könnten ja auch ChatGPT fragen, ob der Chatbot den Text geschrieben hat. Unsere Lehrer*innen unterstützen aber, dass wir damit arbeiten. Es kann schließlich individuell sehr hilfreich sein. Als die Technik neu war, haben wir auch über ethische und gesellschaftliche Konsequenzen gesprochen: Welche Jobs etwa wegfallen werden. Das war damals auch im Freundeskreis Thema: Was willst du in Zukunft machen, und gibt es den Beruf überhaupt noch? Von uns lehnt aber niemand KI ab. Uns beschäftigt aber schon, wie lange man noch wofür Menschen brauchen wird. In 20 Jahren bin ich Mitte 30 und habe vielleicht selbst Kinder. Werden die überhaupt noch Berufe haben?

Angst habe ich davor nicht, Respekt schon. Aber ich traue der Menschheit zu, mit dem Fortschritt verantwortungsbewusst umzugehen. Mit einer KI befreundet zu sein, kann ich mir nicht vorstellen, das wäre mir zu gemacht. Ich hätte das Gefühl, sie sagt mir nur, was sie weiß – und sie weiß halt alles. Freundschaft sieht für mich anders aus. ◀



PRO & CONTRA

WAS BEDEUTET DER EINSATZ VON KI FÜR KINDER UND JUGENDLICHE? EINE AUSWAHL VON ARGUMENTEN FÜR UND WIDER.

■ Durch die Manipulation von Bildern und Videos können Kinder und Jugendliche noch leichter und effektiver Opfer von Cybermobbing oder Cybergrooming werden.

■ KI kann Heranwachsende im Internet schützen: Sie wird seit Jahren erfolgreich dafür eingesetzt, sexualisierte Gewalt im Internet gegen Kinder automatisch zu erkennen und zu melden.

■ Viele Sprachmodelle sind schwer von menschlicher Kommunikation zu unterscheiden. Kinder nehmen oft fälschlicherweise an, mit einer echten Person zu sprechen.

■ KI ist heute bereits in der Lage, die Altersverifikation in kinder- und jugendaffinen Online-Diensten zu unterstützen.

■ Die Einschätzung, ob per KI generierte Inhalte falsche Informationen enthalten, ist für Kinder und Jugendliche oft schwer zu treffen, oft kommen sie erst gar nicht auf den Gedanken, dies zu überprüfen.

■ Chatbots können die Schwelle für Kinder und Jugendliche senken, Hilfsangebote in Krisensituationen zu suchen und wahrzunehmen.

■ Datenschutz steht bei KI-gestützten Produkten und Diensten nicht im Fokus: Sie sammeln oft große Mengen personenbezogener Daten und erschweren Nutzer*innen die Kontrolle darüber.

■ Generative KI kann als Werkzeug zur Förderung von kreativen Fähigkeiten und Medienkompetenz dienen. Sie bietet auch Potenziale zur Aufklärung über mögliche Gefahren.

■ Mit KI können Nutzer*innen ohne viel Vorwissen auch jugendgefährdende oder gefährliche – z. B. kinderpornografische – Bildinhalte herstellen, deren Besitz oder Verbreitung unter Strafe stehen und verfolgt werden.

Die Informationen dieses Pro & Contra basieren unter anderem auf Infos von [jugendschutz.net](https://www.jugendschutz.net)

NICHT LINKS LIEGEN LASSEN!

HIER KÖNNEN SIE SICH NOCH BETTER INFORMIEREN.

1) FÜR ALLE

- Das Magazin „kompetent – Wissen, Fühlen, Handeln im digitalen Wandel“ zeigt, wie KI Leben, Lernen und Arbeiten erleichtern kann: <https://digid.jff.de/magazin/kuenstliche-intelligenz>

2) FÜR LEHRKRÄFTE

- Das Internet-Abc für Lehrkräfte gibt einen umfassenden Überblick zu KI im Unterricht: <https://www.internet-abc.de/ki>
- Auf der Lernplattform KI-Campus gibt's kostenlose Online-Kurse zu KI: <https://www.ki-campus.org>
- Hamburg: Leitlinien für den Einsatz von KI-Systemen in Schule und Unterricht und vieles mehr: <https://li.hamburg.de/ki>
- Schleswig-Holstein: Die Angebote zu KI des Instituts für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH): <https://medienberatung.iqsh.de/ki.html>

3) FÜR ELTERN

- Eine umfassende Übersicht, was Eltern zu KI wissen sollten, finden Sie bei Klicksafe: <https://www.klicksafe.de/kuenstliche-intelligenz>

4) FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

- Was künstliche Intelligenz ist, wird hier erklärt: <https://www.bpb.de/mediathek/video/301948/kuenstliche-intelligenz-kindgerecht-erklart>

Diese Links können Sie online erreichen über: www.scout-magazin.de



HIER MACHT DIE KI **PROBLEME**

● Die **Unterscheidung zwischen menschlichen und künstlich generierten Inhalten** wird zunehmend schwieriger. So hat eine Studie der Universität Stanford gezeigt, dass sich KI-generierte Bilder auf Facebook sogar schneller verbreiten als menschliche Inhalte. Dabei werden sie oft gar nicht als KI-generiert erkannt. Daraus ergibt sich auch eine Gefährdung für demokratische Prozesse: So werden zum Beispiel in Wahlkämpfen immer häufiger die Wahrheit verzerrende KI-generierte Inhalte verbreitet.

● Chatbots „halluzinieren“: Gar nicht einmal so selten formulieren sie überzeugende Antworten, die aber frei erfunden sind. **Denn sie „wissen“ Antworten nicht, sondern errechnen die höchste Wahrscheinlichkeit anhand**

vorgegebener Daten. Das muss man bedenken, wenn man sich auf Chatbot-Antworten verlässt (oder sich Referate schreiben lässt).

● Generativer KI gehen die Quellen aus: In den vergangenen Jahren wurden bereits alle Texte im Internet erfasst. **Nun füttern manche Unternehmen ihre KI-Modelle mit selbst per KI erzeugten Daten.** Dadurch könnten sich Fehler verfestigen, fürchten KI-Kritiker.

● Neu generierte Inhalte können tendenziös sein, **wenn sie zum Beispiel auf Daten beruhen, die Minderheiten nur unzulänglich repräsentieren.** Welche Daten wo gesammelt werden und was daraus berechnet wird, entscheiden immer Menschen – eine total faire und ausgewogene KI

zu programmieren, ist deshalb so gut wie unmöglich. Das kann zum Problem werden, wenn KI wichtige Entscheidungen unabhängig herleitet: ob jemand einen Kredit bekommt oder ob jemand verdächtig sein könnte, bald ein Verbrechen zu begehen. Beide KI-Funktionen sind bereits Wirklichkeit.

● KI verbraucht **Unmengen Energie und Ressourcen:** Erst bei der Produktion der immer besseren Super-Chips, später beim Betrieb der sogenannten Serverfarmen. Noch ist unklar, ob alle heutigen Vorstellungen von möglichen KI-Einsätzen in Zukunft überhaupt realisiert werden können. Oft ist das Pro-Argument: Die KI wird neue Möglichkeiten zur Energieersparnis ermöglichen – da beißt die KI-Katze sich in den Schwanz ...

PROMPTEN IST DAS NEUE PROGRAMMIEREN

Während es vor fünf Jahren vielen noch als unausweichlich galt, dass alle Kinder Programmieren lernen müssen, um im späteren Leben nicht abgehängt zu werden, hat sich das Blatt gewendet. Denn Programmieren, das schafft jetzt die KI schon ganz allein. Wenn man sie richtig „promptet“: Prompten ist die Fähigkeit, die KI mit gezielten sprachlichen Befehlen dazu zu bringen, das gewünschte Ziel zu erreichen.

DAS IST DAS ENDE!

Autor Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis“) hat einmal sehr treffend beschrieben, wie Menschen auf neue Technologien reagieren:

1. **Alles, was bei unserer Geburt in der Welt existiert, ist normal.**
2. **Alles, was zwischen unserem 15. und 35. Lebensjahr erfunden wird, ist aufregend und revolutionär.**
3. **Alles, was nach unserem 35. Lebensjahr erfunden wird, widerspricht der natürlichen Ordnung.**

„DAS SIND SCHLAUE COMPUTER. DAMIT HABE ICH NOCH NICHT SO VIEL ZU TUN.“

Was halten junge Menschen von Künstlicher Intelligenz? Bitte gut zuhören, hier spricht Elyasa Bilal, 8 Jahre alt.

► „KI“ habe ich noch nicht gehört, aber „Künstliche Intelligenz“. Darüber reden manchmal die Erwachsenen. Das sind schlaue Computer. Aber ich glaube, damit habe ich noch nicht so viel zu tun. Nur im Auto habe ich schon die Computerstimme gehört, die sagt, wo man langfahren soll.

Ich habe auch kein Spielzeug, das antworten kann oder so. **Wenn ein Freund so was hätte, einen Roboter, den man was fragen kann, fände ich das spannend** und würde es sofort ausprobieren. Ich habe dafür ein ferngesteuertes Auto, das sehr schnell fahren kann – 40 km/h! Auf meinem Handy kann man Spiele spielen, das reicht mir. Aber am allerliebsten spiele ich draußen Fußball mit meinen Freunden.

Ich gehe in die 3e, und in der Schule haben wir noch keine Künstliche Intelligenz, glaube ich. **Wir haben aber eine Smartboard-Tafel, die ist ziemlich cool. Und die Toniebox haben wir auch, aber die kann noch nicht antworten oder denken oder so.** Es soll ja eine Toniebox geben, die mir ganz eigene Geschichten erzählen kann, die sie sich nur für mich ausdenkt und in denen ich auch mitspiele. Das finde ich schon spannend und cool. ◀



Wenn die KI das Sagen hat ...



Die nächste Technologiewelle rauscht heran, so groß wie bei der Einführung des Internets und der Ausbreitung der sozialen Medien: Die Rede ist von Künstlicher Intelligenz. Was bedeutet deren Siegeszug für Kinder und Jugendliche?

► Neulich bei Familie B. im Norden Hamburgs: Ein Ausflug ist geplant, da kommt die Frage auf: „Wie sieht’s aus mit Sonnencreme?“ Die Nichte, gerade zu Besuch, checkt die Sonnenbrand-Gefahr mit der KI-App „ChatGPT“: „Ist 2, unbedenklich!“, ruft sie in die Runde. Der Onkel kann es nicht glauben, konsultiert noch einmal die Wetter-App. Die gibt UV-Index „5“ an: „Schutz erforderlich“. Der Chatbot liegt mit seiner Antwort ziemlich daneben – also doch schnell raus mit der schützenden Sonnenlotion!

Immer mehr Kinder und Jugendliche nutzen, nach einfacher Anmeldung, frei verfügbare Chatbots inzwischen als besonders praktische Suchmaschinen. Die Antwort wird, ohne die Quelle dahinter anzuschauen, als richtig angenommen. Doch die Chatbots erfinden nicht selten einfach Antworten, die dann falsch sind. Das Fachwort dazu ist übrigens „halluzinieren“. Herzlich willkommen in der neuen Welt der Künstlichen Intelligenz!

Während Menschen, die höchstens mittelmäßig technikaffin sind (also die Mehrheit), wohl immer noch rätseln,

was sich alles hinter dem Begriff KI versteckt (mitfühlende Roboter, fiese Jobkiller, unschlagbare Schachcomputer?), werden Texte, Bilder und Filme von „generativen“, also selbst Inhalte produzierenden KI-Anwendungen von immer mehr Menschen genutzt.

Das geschieht immer mehr auch in Bereichen, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind: in der Tonomiebox, die Geschichten nach Wunsch erzählt („Bitte erzähle ein Märchen mit einem Hubschrauber und einem Frosch und wie beide die Welt retten!“); auf YouTube, wo schnell per KI generierte und wenig lehrreiche „Lernvideos“ für Kinder millionenfach geklickt werden; auf der Gaming-Plattform Roblox, die nach Eingabe von Stichworten neue Welten erschafft, und auch mit „My AI“ bei Snapchat.

Letztere KI-Funktion ist ein gutes Beispiel dafür, wie KI die Kinder- und Jugendzimmer erobert. Sie basiert auf ChatGPT, dient zum Chatten und

Ein KI-Dienst empfahl Minderjährigen Trinkspiele und Filme mit Freigabe ab 18 Jahren.

zur einfachen Recherche. Es ist eine abgespeckte Version, die kürzere Texte schreibt, sich dabei als Freund*in ausgibt, Fragen beantwortet und sogar bereits fest installiert als Nummer eins auf der Freundesliste steht – ganz oben. Bei der ersten Nutzung sagt der Bot noch, dass er kein Mensch ist und dass seine Ratschläge auch falsch sein können. Doch den-

ken die jungen Nutzer*innen dann beim dritten, vierten, hundertsten Mal noch daran?

Oft sind Antworten auch unpassend: So weist „jugendschutz.net“ darauf hin, dass My AI unzureichend auf die Nutzung durch Kinder und Jugendliche ausgerichtet ist. Der Dienst empfahl Minderjährigen beispielsweise Trinkspiele und Filme mit einer Freigabe ab 16 oder 18 Jahren. Das ist nur ein Beispiel dafür, wie die (Schutz-)Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen bei der „nächsten großen Welle“ nicht mitgedacht werden.

In der öffentlichen Diskussion stehen eher andere Bedenken: Zum Beispiel, dass die Schüler*innen Chatbots zum Mogeln nutzen und dabei auf lange Sicht „verblöden“. Lehrer*innen erzählen zwar tatsächlich, dass heute kaum noch eine Hausaufgabe ohne KI-Einsatz entsteht. Hier gibt es aber bereits viele kreative Lösungsansätze, die den unterstützenden Einsatz von Chatbots im Unterricht nutzen. Das LI in Hamburg verzeichnet jedenfalls eine riesige Nachfrage, was KI-Weiterbildungen für Lehrende betrifft. Wie sich die Dinge hier entwickeln werden – für eine solche Prognose ist es wohl noch zu früh.

Klar ist: Alle großen Tech-Unternehmen binden jetzt neue KI-Systeme in ihre Angebote ein. Täglich kommen neue Produkte auf den Markt. Diese werden aber in den meisten Fällen ohne spezielle Prüfung und Erkenntnisse über potenzielle Risiken für alle unter 18 Jahren veröffentlicht. Jede*r kann diese Angebote nutzen. Meistens reicht auch eine einfache Registrierung aus. Kindern und Jugendlichen stehen die Anwendungen dann meist ohne jede Altersprüfung offen – sie werden in dieser Weise generierten Inhalten immer öfter begegnen. Die werden

schon bald das „neue Normal“ sein.

KI kann so vieles, auch vieles Gutes: Krankheiten frühzeitig erkennen zum Beispiel, Altersverifikationen übernehmen, ganz allgemein Arbeit erleichtern. Sie kann aber auch Schaden anrichten, insbesondere für Kinder und Jugendliche. So sind KI-Fakes von angeblich „jugendlichen“ Profilen so leicht wie nie produziert. Sie öffnen Tür und Tor für Kindesmissbrauch auf vielen Plattformen mit Chat-Funktion.

Auf alle diese negativen wie positiven Ausprägungen müssen die Erwachsenen den Nachwuchs ausreichend vorbereiten. Das geht aber nur, wenn Eltern und Schulen sich selbst so früh wie möglich mit dem Thema auseinandersetzen, die Probleme von KI erkennen und im Gespräch mit dem Nachwuchs benennen. Das kann übrigens auch Spaß machen: wenn man mal abends, statt Serien zu schauen, gemeinsam einen Chatbot mit kniffligen Fragen austrickst.

Kinder und Jugendliche werden KI nur dann sinnvoll und sicher nutzen können, wenn sie die dahinterliegenden Mechanismen und deren Logik hinterfragen und verstehen lernen. So gesehen sind Medienbildung und Jugendmedienschutz wichtiger denn je.

Wir wollen mit diesem Heft den Blick auf Risiken und Chancen schärfen, vor allem aber auch ein paar verheißungsvolle Ansätze von Medienarbeit rund um KI vorstellen. ◀

Dieser Text wurde übrigens von einem Menschen geschrieben. Wie er aussehen würde, wenn ChatGPT oder Gemini in die Tasten gehauen hätten, können Sie hier lesen:





„Was können wir noch glauben?“

Die „Deepfake Detectives“ kommen zum Einsatz, wenn Schüler*innen in die Geheimnisse der Manipulation von Bildern, Filmen und Tönen eingeweiht werden. Colin Kavanagh ist einer der Erfinder des erfolgreichen schleswig-holsteinischen Medienkompetenzprojekts.



Durchblick mit der Virtual-Reality-Brille: Im „Amt für Cyber-Kriminalität“ gehen Jugendliche gegen Deepfakes vor.

► **scout: Bevor wir richtig loslegen – was sind überhaupt „Deepfakes“?**

Colin Kavanagh: Wir verstehen darunter die Manipulation von Fotos, Filmen oder Tonaufnahmen per Künstlicher Intelligenz. Ein Beispiel: Ihr kennt vielleicht den Papst in der aufgeblähten, weißen Daunenjacke? Das sieht lustig aus – doch oft werden Deepfakes auch für Fake News genutzt. So hat Donald Trump im US-Wahlkampf ein Deepfake-Bild von Taylor Swift generiert, um so die „Swifties“ von ihm zu überzeugen. Das hat Taylor Swift aber gar nicht gefallen.

Und was tun die „Deepfake Detectives“ dagegen?

Wir bieten Schulklassen aus dem Norden kostenlose halbtägige Workshops bei uns in Kiel an, bei denen sie eine Detektiv-Ausbildung erhalten: In verschiedenen interaktiven Stationen begegnen sie Deepfakes und lernen,

diese anhand von verschiedenen Kriterien zu erkennen, die wir gemeinsam erarbeiten. Unser Ansatz ist aktivierend, macht Spaß. Mittlerweile haben über 2.000 Schüler*innen aus den 5. bis 10. Klassen ihren Detektiv-Ausweis bekommen.

Ein Beispiel für eine solche „interaktive Station“?

Das fiktive „Amt für Cyberkriminalität“ betreten die Schüler*innen mit der Virtual-Reality-Brille. Erkennen sie ein gefälschtes Bild, müssen sie es in der Virtual-Reality-Welt gegen die Wand des Amtes werfen und zer-



Was ist wahr, was gefälscht? Jugendliche erarbeiten mit Experte Michael Dolz, Co-Founder von „techa-gogics“ (o.), wie man Deepfakes erkennt.

stören. Das ist unser Highlight, die Jugendlichen und auch Lehrkräfte lieben es!

Ist alles so spannend und so „aktiv“?

Wir diskutieren auch sehr viel gemeinsam mit den Schüler*innen über viele Aspekte der KI. Und wir wollen sie vorher erst einmal abholen, erfahren, wie sie KI in ihrem Alltag selbst erleben, welche Berührungspunkte es schon gibt. Grundsätzlich geht es uns darum, dass wir den klassischen Unterricht ergänzen wollen, mit Inhalten, die Spaß machen, aktivieren und gleichzeitig sehr relevant sind.

Und welche gibt es?

Ganz klar: Künstliche Intelligenz ist längst in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen angekommen! Wenn wir nach Beispielen fragen, sagen viele: „Ich kenne da ein TikTok von einem Schauspieler, ist gedeept worden.“ Oder sie haben bereits ChatGPT genutzt. Dass sie solche Erfahrungen gemacht haben, heißt aber noch lange nicht, dass sie auch eine Kompetenz im Umgang besitzen.

Bei Lehrer*innen ist das oft eher umgekehrt: Die haben selbst weniger Kontakt mit KI – aber genau hier öffnet sich dann die Chance, gemeinsam miteinander zu lernen, in den Austausch zu gehen.

Worum geht es in den Diskussionen?

Das große Thema ist: Was können wir glauben? Seit dem Siegeszug von ChatGPT haben ja alle mitbekommen, wie leicht zugänglich KI ist und auch, wie wirkmächtig sie sein kann. Wir reden darüber, was Deepfakes für die Demokratie bedeuten, aber auch, wie man sie vielleicht selbst nutzen kann, für sinnvolle oder auch



Colin Kavanagh, Mitgründer der Firma „techagogs“, die www.deepfake-detective.de für die Staatskanzlei Schleswig-Holstein entwickelt hat. Termine sind für Schulen kostenlos. Komendes Jahr gibt es neue Workshops zu „KI und Demokratie“: „GPT Detective“ und „Data Detective“ zeigen, wie Entscheidungen datenbasiert getroffen werden. „Conspiracy Detective“ nimmt den Einfluss der KI bei Verschwörungstheorien unter die Lupe.

einfach nur lustige Zwecke. Wenn wir erklären, wie KI-Modelle mit welchen Daten gefüttert werden, wird allen klar, dass mit diesen Vorbedingungen auch die Ergebnisse beeinflusst werden. Das ist alles Thema bei uns. Die Schüler*innen haben diese grundlegenden Hintergrundinformationen ja meist noch nicht. Sie glauben, KI ist eine einzige, große Einheit. Wir brechen das gemeinsam in verschiedene Einzelteile auf. Und sprechen dann auch auftretende Probleme und Chancen an.

Zum Beispiel?

Die Frage der Datensouveränität: Wo kommen die Daten her, auf denen KI beruht? Vielleicht auch von mir? Und will ich das überhaupt? Das mündet auch in ethische Fragen: Sind KI-Bots für einsame ältere Menschen ein tolles Werkzeug? Oder doch irgendwie traurig? Zum Thema digitale Identität: Möchte ich mit allen meinen Daten vielleicht als KI-Anwendung „weiterleben“?

Manche finden das toll, andere schrecklich. Da wird ganz spannend debattiert. Insgesamt mache ich mir um diese Generation weniger Sorgen als vorher. Viele Teilnehmer*innen erkennen Deepfakes sehr schnell, nachdem sie Detective geworden sind. Dazu haben Sie tolle Ideen, wofür man Deepfakes sinnvoll nutzen kann. Ich sehe keine Generation, die „an TikTok verloren“ ist! Medienkompetenz ist der Schlüssel, um das vorhandene Potenzial der Jugendlichen zu nutzen und gleichzeitig die Gefahren der KI zu reduzieren.

Das sind alles ja sehr große Themen - und da gehen die Schüler*innen mit?

Unsere Erfahrung: ja! Und das ganz unabhängig davon, ob die Schüler*innen von Berufsschulen oder Gymnasien kommen oder auch aus Inklusionsschulen. Es ist ein gesellschaftliches Thema für alle und für jedes Alter. Diese Zugänglichkeit war uns von Anfang an besonders wichtig. Die Lehrer*innen erzählen hinterher nicht selten, dass beim Workshop stille Jugendliche aktiviert wurden. Und auch, dass solche, die sonst eher für Unruhe im Unterricht sorgen, hier engagiert mitgemacht haben.

Wie erklären Sie sich das?

Erst einmal ist es der Zugang. Die merken: Wir sehen euch, wir hören euch zu. Dann aktiviert auch das Setting außerhalb der übliche Schulsituation. Viele Schüler*innen, die von anderen von den Workshops gehört haben, kommen mit großer Erwartung hier an. Die haben sich teilweise schon monatelang darauf gefreut.

Was haben Sie selbst noch für interessante Erkenntnisse gewinnen können?

Wir finden es erstaunlich, dass die Schüler*innen Deepfakes umso besser erkennen, je jünger sie sind. Es zeigt, dass diese Fähigkeit im Umgang mit KI schon früh aktiviert werden kann. Bei unserer Arbeit selbst haben wir festgestellt, dass die Deepfakes, die wir für den Workshop entwickeln, in einem solchen Maße besser werden, dass wir sie beim ersten Anschauen oder Anhören kaum noch selbst als solche erkennen würden. Das verändert den Zugang zum Thema noch einmal. Wir müssen anerkennen, dass wir in einem Zeitalter der Mehrdeutigkeit leben und mit den Schüler*innen Strategien des Umgangs damit entwickeln. Sie müssen erkennen, dass authentisch nicht mehr automatisch real bedeutet. Das zählt zu den grundlegenden Erkenntnissen, die Medienkompetenz vermitteln muss. Und ist ein grundlegender und laufender Prozess. Unsere Erfahrung ist: Die Schüler*innen haben Lust darauf und machen dabei gerne mit! ◀



MEHR LESEN!
5 Tipps, um
Deepfakes zu
entlarven.



„IN DER SCHULE HABEN WIR NOCH NIE ÜBER KI GEREDET. EIGENTLICH KRASS!“

Was halten junge Menschen von Künstlicher Intelligenz?

Bitte gut zuhören, hier spricht Tilda, 13 Jahre alt.

▶ Wenn ich bei Hausaufgaben etwas nicht verstehe, frage ich ChatGPT, ich generiere mit Canva selber Bilder, einfach zum Spaß. Siri oder Alexa nutze ich nicht, weil es Technik ist, die abhört. ChatGPT benutze ich aber auch für meine Interessen: Ich mag BTS, eine K-Pop-Band, und mit ChatGPT bekomme ich bessere Infos als bei Google. ChatGPT filtert besser.

KI-Übersetzer brauche ich, weil ich bei Social Media vor allem englischen Content habe und manche Worte nicht kenne. In der Schule haben wir noch nie über KI geredet. Eigentlich krass. Keine Ahnung, ob ich damit Hausaufgaben generieren darf, wahrscheinlich nicht, das wäre ja wie Schummeln.

Mit meinen Freundinnen rede ich nicht so drüber, KI ist einfach da, eher Teil unserer Gespräche. Wir unterhalten uns ja auch nicht über das Smartphone. Mit einer Freundin habe ich aber mal ein Szenario entwickelt und ChatGPT gefragt: „Was, wenn KI die Welt übernimmt?“ Die Antwort war ungefähr so: „Nein, unsere Fähigkeiten als KI sind begrenzt. Wir dürfen darauf nicht antworten.“ Das war lustig, aber auch gruselig. Ich könnte mir schon vorstellen, mit einer AI befreundet zu sein. Also nicht ChatGPT, das ist ja eher formell, aber wenn du da deine Sorgen ablassen kannst und die dich aufbaut, Ratschläge gibt – warum nicht? ◀





Muss eben noch die Menschheit retten und vorher rasch die „Prompts“ checken: Der Game Jam geht los!

Wie Dr. Quirk einmal fast die Welt zerstört hätte

Beim „Game Jam“ lernen Jugendliche, wie man Künstliche Intelligenz für eigene Zwecke nutzt – und sie dabei gleichzeitig hinterfragen kann.

► Sommerferien in Hamburg. Statt ins Freibad zieht es 16 Jugendliche zum „Game Jam“: Sie wollen gemeinsam Computerspiele entwickeln zum Thema „Hello AI – save the world, please!“ – und lernen dafür, beim Programmieren auch Künstliche Intelligenz zu nutzen.

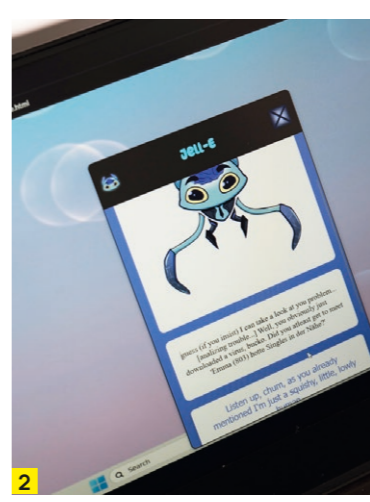
Dafür treffen sich die jungen Leute im Alter zwischen 13 und 18 Jahren schon seit vier Tagen jeden Morgen pünktlich um 10 Uhr in der Bibliothek des Hamburger Spieleentwicklers

„Innogames“, der die Räumlichkeit zur Verfügung gestellt hat. Hier stehen tatsächlich ein paar Bücher im Regal – wie das „Hacker’s Handbuch“. Aber eigentlich dominieren hier viele breite Computerbildschirme auf Arbeitstischen.

„Ich muss das noch prompten“, sagt Max. Er bildet mit drei weiteren Jungs – Tim, Oke und Torge – eine Entwickler-Gruppe. Namen interessieren aber kaum, sie sprechen sich grundsätzlich mit „Bro“ an. Zusammen programmieren sie seit vier Tagen ein Spiel, in dem es um die Rettung der Welt geht. Ein falscher USB-Stick und ein gewisser „Dr. Quirk“ spielen dabei eine Rolle. Die vier stecken die Köpfe zusammen, schauen auf den Bildschirm des Rechners, auf dem das Spiel laufen soll, besprechen etwas, setzen sich dann wieder an ihre getrennten Laptops, entspannt, aber fokussiert.

Die meisten der jungen Leute hier haben schon mal ein kleines Game entwickelt, Fachbegriffe huschen ihnen wie selbstverständlich über die Lippen. Eher neu ist für sie das Programmieren und Gestalten von Spielen mithilfe von Künstlicher Intelligenz, so wie beim Game Jam „Future Games“. „Prompten“ bedeutet, KI-Tools durch Eingabe exakter Anweisungen so zu trainieren, dass sie die gewünschten Ergebnisse liefern – und nicht eigene, zufällige, wozu sie in der Lage wären. Bei Spielen steht am Ende: mehr Spaß, weil sie den individuellen Vorlieben ihrer Entwickler*innen entsprechen. Beim Hamburger Game Jam hat das exakte Prompten den Jugendlichen geholfen, verwendbare Ergebnisse zu erhalten: Denn KI-Tools ermöglichen, auch ohne IT-Vorbildung innovative Spiele zu entwickeln.

Insgesamt sitzen beim Game Jam vier Gruppen an vier verschiedenen



1 | Gearbeitet wird in vier Vierer-Teams. 2 | Hier wird es gefährlich: Die Krabbe gehört zu den selbst entwickelten Charakteren des Games.

Spielen. Max’ Team ist homogen besetzt, alles Jungs, 9. und 10. Klasse. Zusammengefunden haben sie am ersten Tag. Zum Kennenlernen mussten sie auf kleinen Steckbriefen ihre Vorerfahrungen im Gaming oder im Entwickeln notieren und diese dann an Flipcharts hängen. Andere Teams sind bunter gemischt. Hierzu zählen zum einem Clara, 13 Jahre alt, und Zoe, die schon 18 ist. Dazu kommen noch Ai-Hoa, 14. Und Tillman, der 16 Jahre alt ist. Die jungen Spielentwick-

ler*innen sind egalitär unterwegs: In den Gesprächen und Diskussionen wird jedes Gruppenmitglied gleich ernst genommen, Einwände und Ideen werden auf Augenhöhe diskutiert. Alle bringen ihre individuellen Fähigkeiten ein. Die einen zeichnen die Figuren, so wie Zoe für das Spiel ihres Teams ein KI-Wesen, das wie eine Qualle aussieht. In einer weiteren Gruppe arbeitet Marcel hauptsächlich an den Texten, Jolina entwirft Story und Charaktere. Ein Junge namens Deyar kreiert einen neuen Gamesound.

„Playtest!“, ruft Christiane Schwin-ge. Sie ist von der Initiative Creative Gaming, einem bundesweit tätigen Verein mit Sitz in Berlin, der den Game Jam initiiert hat. Die Jugendlichen kommen zusammen, schauen sich an, was die jeweiligen Gruppen bisher geschafft haben. Schwin-ge spielt gleich einmal das Dr.-Quirk-Spiel, die anderen schauen ihr zu. Es

gibt Kommentare und Anregungen. Und es gibt jede Menge Lob untereinander: „Das ist so cool, dass du das hinbekommst.“

Christiane Schwinge leitet den Game Jam zusammen mit ihrem Vereinskollegen Andreas Hedrich. Die Diplom-Pädagogin arbeitet als freie Medienpädagogin, hat selbst schon Spiele entwickelt und gehörte 2007 zu den Gründungsmitgliedern der Initiative Creative Gaming, genauso wie Hedrich, ein Soziologe und Medienpädagoge.

„Unser Verein hat es sich unter anderem zur Aufgabe gemacht, einen alternativen, künstlerischen und dadurch auch kritischen Umgang mit Computerspielen zu schaffen“, sagt Schwinge. Für die Vorbereitung von „Future Games“ habe man sich mit an-

deren Vereinsmitgliedern – Gaming-begeisterte, Medienkünstler*innen, Pädagog*innen – über neun Monate regelmäßig getroffen. „Bei der Österreicherin Magdalena Reiter haben wir als Vorbereitung zusätzlich einen Online-Crashkurs zu Künstlicher Intelligenz in Kunst und Kultur belegt.“ Die Themen: Was kann KI überhaupt? Was sind Prompting und Tools? Aber auch: Wie ist die aktuelle rechtliche Lage, etwa bei Missbrauch?

Workshops sind nur eines der Angebote der Initiative. Sie organisiert auch das jährliche PLAY – Creative Gaming Festival in Hamburg. Auch das „Schulpraktikum Games“ gehört seit 2021 zum Portfolio des Vereins. In diesem Sommer konnten Schüler*innen aus 9. Klassen Berufe und Ausbildungsgänge bei Innogames

Vertieft: Das Entwickeln der Games ist auch ein guter Anlass, um miteinander differenziert über KI zu sprechen.



kennenlernen. Das Unternehmen mit 350 Mitarbeitern ist der Sponsor von „Future Games“. Gefördert wurde der Jam auch durch die PwC-Stiftung und von der Hamburger Schulbehörde. Die Teilnahme ist kostenfrei.

Jolina ist eine von denen, die bereits früher an Veranstaltungen von „Creative Gaming“ teilgenommen hat, wie auch Ai-Hoa oder Tillman. Leander aus Gruppe vier jedoch hat sich selbst angemeldet, nachdem er im Programm des Hamburger Ferienpasses „Future Games“ entdeckt hatte. Er sitzt zusammen mit drei anderen Jungs in einem kleinen Konferenzraum nahe der Bibliothek. Sie konzipieren ein sogenanntes Bossfight-Spiel: Der Dr. Quirk aus Gruppe eins trifft dort auf den „echten“ Dr. Quirk, einen besonders starken und mächtigen Gegner. Leander und seine Mitentwickler haben sich gleich am ersten Tag mit ihrer Idee vom Rest der Truppe separiert, für die anderen war das völlig okay.

Wie alle hier liebt es Leander, Spiele zu entwickeln: „Man fühlt sich frei, wenn man ein eigenes Spiel entwickelt.“ Man könne einfach sein, was man will. Und wie alle hier findet auch er, dass das Thema in der Schule viel zu kurz kommt: „Informatik-Unterricht findet kaum statt.“ Oder es unterrichten Lehrer, die sich notdürftiges Wissen darüber angeeignet haben.

Beim Thema Künstliche Intelligenz hinken die Schulen erst recht hinterher. Für den zweiten Tag des

„Man fühlt sich frei, wenn man sein eigenes Spiel entwickelt.“



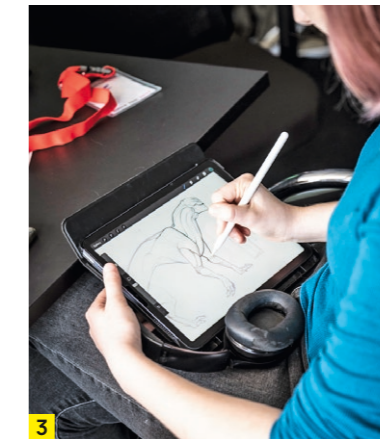
1

Game Jam war eine weitere KI-Expertin eingeladen. Mit ihr konnten die Jugendlichen unter anderem einen Bot aus einem KI-Tool testen, ein Computerprogramm, das vorher definierte Aufgaben automatisiert ausführt. Ideal programmiert, können Bots in Computerspielen Mitspieler*innen sein. Im Internet kennt man Bots aber auch, weil sie die Vorlieben von User*innen herausfiltern können und dann Spam-Mails verschicken.

Bei den Gamern des Jams in Hamburg ist man sich einig: KI ist eine tolle Helferin. Wie Bots sollte man Künstliche Intelligenz aber auch kritisch betrachten. Schlecht sei zum Beispiel, dass KI in Zukunft viele Berufe ersetzen könnte, findet Leander.

Dass die Jugendlichen KI durchaus differenziert sehen, drückt sich auch in ihren Spielen aus. Die von Zoe gezeichnete „Qualle“ im Spiel Jell-E guckt ganz schön böse drein und kann sterben, wenn man sie zu sehr einschüchtert. Und im Spiel mit Dr. Quirk ist die KI erst eine Bedrohung, bevor sie hilft, dass die Welt nicht untergeht.

Mittagspause in der Kantine: Hier gibt es nicht nur Essen und Getränke, hier wollen auch ein Tischkicker, ein



3

Flippautomat oder eine Tischtennisplatte zum Spielen verführen. Doch die Zeit drängt. Die Games sollen bis morgen fertig werden, rechtzeitig zur großen Präsentation. Einige Eltern werden kommen, Geschwister und Freund*innen.

Am Tag der Präsentation passiert in Leanders Bossfight-Gruppe dann die größte anzunehmende Katastrophe. Das Spiel ist fast fertig – und stürzt plötzlich ab. Araz hatte gerade daran gearbeitet, noch etwas Feinschliff, man wählte sich auf der Zielgeraden. Die Jungs haben gelacht, weil ein Comicbild aus dem Internet, das man per Beamer an die Wand wirft,



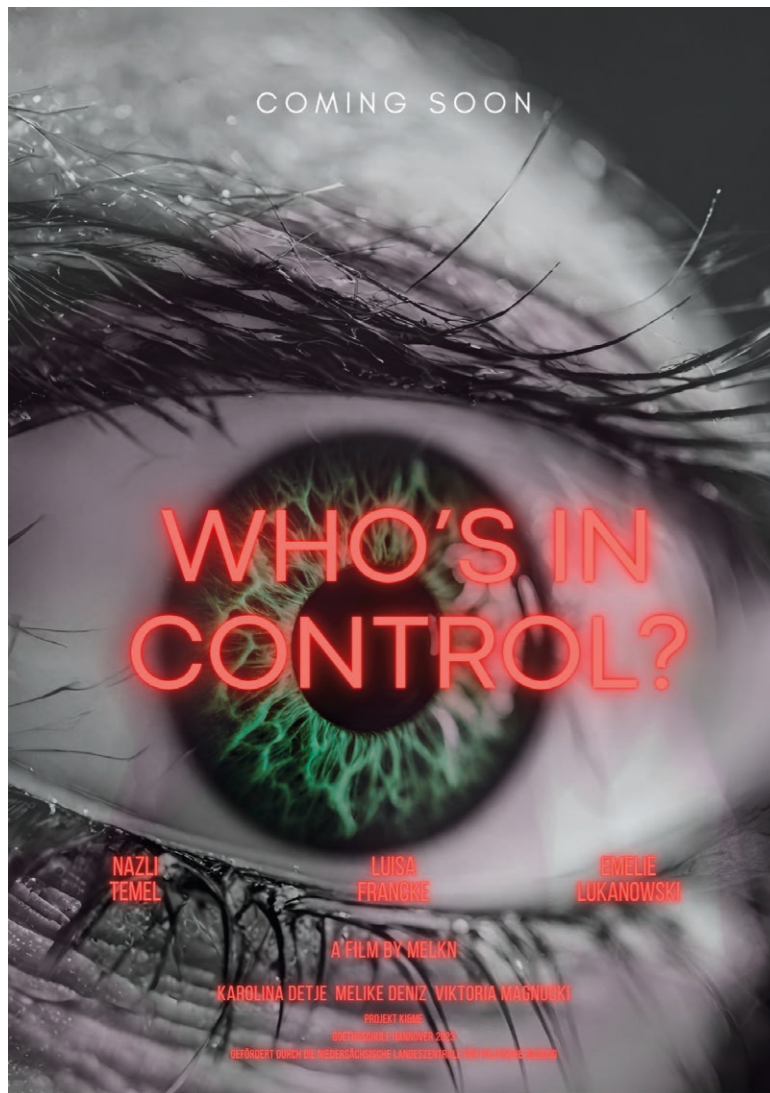
2

1 | Einig: KI ist eine gute Helferin beim Programmieren.
2 | Konzentriert: Prompten ist das neue Coden.
3 | Kreativ: Auch menschlicher Einsatz ist noch erwünscht.

aussieht wie Albert Einstein in lustig. Da ruft Araz „O nein!“, stöhnt laut auf, die anderen gucken erschrocken. Die Arbeit von vier Tagen: futsch?

Doch niemand macht Araz einen Vorwurf (der, wie sich später herausstellt, tatsächlich völlig schuldlos am Crash ist). Alle bleiben ruhig und überlegen gemeinsam, wie man das Spiel doch noch retten könnte. Bald aber steht fest: Sie werden nichts präsentieren können. Nichts. Die Jungs sind ziemlich geknickt. Doch sie muntern sich nach kurzer Zeit auch gegenseitig auf. Die Gamer sind in dieser Ferienwoche zu einem eingeschworenen Haufen geworden. ◀

„Bei KI wünsche ich mir ein Zusammenrücken von Medienpädagogik und politischer Bildung!“



Zum KI-Film wurde auch ein Plakat entworfen – natürlich per KI!

Die Medienpädagogin Viktoria Magnucki spricht mit scout über den KI-Film-Workshop „KI and ME“. Und auch darüber, wie Jugendlichen die gesellschaftlichen Auswirkungen von KI vermittelt werden können.

► scout: Können Sie Ihr Projekt „KI and ME“ kurz vorstellen?

Viktoria Magnucki: KI and ME ist ein Filmworkshop für Jugendliche, in dem wir dem Thema „Künstliche Intelligenz“ auf zwei Weisen begegnen: Wir drehen zusammen mit den Schüler*innen Filme über eine Zukunft, die durch KI bestimmt ist. Und wir verwenden dabei in allen Schritten der Filmproduktion generative KI.

Besonders wichtig ist uns dabei, eine Praxis einzuüben, in der wir KI nicht nur zum Generieren verwenden, sondern die Ergebnisse immer kritisch reflektieren und bearbeiten. Ich denke, dass die Bildgenerierung dabei ein sehr gutes Tool sein kann, um über „Biased Data“ (voreingenommene Daten) aufzuklären. Denn die Bilder, die entstehen, sind oft von Stereotypen und Klischees geprägt.

Nach Ihrer Erfahrung: Kennen sich die Jugendlichen besser oder schlechter aus mit KI, als Sie gedacht hatten?

Eher besser, denn das Bearbeiten von Hausaufgaben mit ChatGPT ist mittlerweile Alltag. Wir haben erlebt, dass in jeder Klasse einige Jugendliche in ihrer Freizeit schon Erfahrung mit generativer KI wie Bildgenerierung oder Soundbearbeitung gemacht haben. In der Anwendung der Tools haben sie kaum Berührungängste. Die Theorie dahinter und das Verständnis über die Funktionsweisen der KI sind allerdings ein anderes Thema. Dieses Wissen müssen wir vermitteln.

Grundsätzlich: Wie wichtig ist das Thema für Kinder und Jugendliche?

Ich denke, dass das Thema sehr wichtig für junge Menschen ist und Gegenstand medienpädagogischer Arbeit sein sollte. Noch fasziniert das Thema Jugendliche. Sie gewöhnen sich aber auch sehr schnell an die neuen Möglichkeiten. Im Filmprojekt wird dann von den Jugendlichen schon mal angenommen, dass die KI „alles kann“ – im Sinne von: „Das klärt dann später die KI, jetzt machen wir erst mal weiter.“ In den Momenten merken wir Medienpädagog*innen, dass sich die Jugendlichen auch gerne auf eine effektive Lösung verlassen, anstatt selbst eigene kreative Lösungen zu suchen.

Was müssen Kinder und Jugendliche über KI wissen?

Kinder und Jugendliche müssen ein Grundverständnis dafür haben, wie KI lernt, Stichwort „Deep Learning“. Deep Learning beschreibt das eigenständige Lernen neuronaler Netze auf Grundlage riesiger Datenmengen. Erst dann können sie verstehen, dass

es auf diese Datensätze ankommt und diese fehlerhaft und voreingenommen sein können. Außerdem sollten sie lernen, dass prominente Anwendungen wie ChatGPT und Midjourney zu Unternehmen gehören, denen es in erster Linie um Gewinnmaximierung geht – und nicht um Datensicherheit, Fairness oder Demokratie.

Wenn Jugendliche TikTok oder YouTube öffnen, werden sie mit einem Empfehlungsalgorithmus konfrontiert, der sie möglichst lange auf der Plattform halten soll. Gleichzeitig verstärkt KI die Möglichkeiten, Desinformation und Fake News, auch zu politischen Themen, zu verbreiten. Ich wünsche mir deswegen ein engeres Zusammenrücken von Medienpädagogik und politischer Bildung!

Was sollen Lehrer*innen in diesem Kontext erkennen und beherzigen?

Ich denke, dass Lehrer*innen gemeinsam mit ihren Klassen herausfinden sollten, welche Potenziale die Anwendungen für die Schüler*innen und deren individuelle Bedürfnisse haben könnten: Es geht also um das Bereitstellen und ebenso das kritische Reflektieren von Anwendungen. Natürlich können KI-Systeme auch für die Lehrer*innen sehr hilfreich sein, zum Beispiel bei der Erstellung von Materialien und deren Anpassung an die verschiedenen Voraussetzungen der Schüler*innen.

Schule muss zeitgemäße Aufgabenstellungen und Methoden bereitstellen, die einen produktiven Umgang mit KI fördern, ohne dass die Aufgaben komplett durch ChatGPT und Co. gelöst werden können.

Was muss aus medienpädagogischer und aus Jugendschutzsicht zukünftig passieren, damit KI-Inhalte



Die Medienpädagogin Viktoria Magnucki lehrt als wissenschaftliche Mitarbeiterin der Universität Hildesheim und arbeitet mit dem Fokus auf Film und Künstlicher Intelligenz in der pädagogischen Praxis. Mehr Infos auf www.verdreht.org

sich nicht negativ auf Jugendliche auswirken?

Einerseits denke ich, dass ein produktiver Umgang mit KI der einzige sinnvolle Weg ist. Die Technik ist im Alltag angekommen und wird bleiben. Gleichzeitig dürfen wir nicht den Fehler machen und die Jugendlichen mit dem Thema alleinlassen. Nur weil sie die Tools oftmals selbstverständlich nutzen, heißt das nicht, dass sie die gesellschaftliche Bedeutung abschätzen können. Außerdem müssen wir als pädagogische Fachkräfte auch hier die Chancengleichheit berücksichtigen und Zugänge für alle Jugendlichen schaffen.

Fachkräfte und Institutionen müssen jetzt KI als Thema der Medienpädagogik wahrnehmen. Sie müssen neue Konzepte und Methoden entwickeln, diese erproben. Die gesellschaftlichen Auswirkungen von KI sollten dabei im Fokus stehen. Künstlich intelligente Systeme dürfen nicht nur als Hilfswerkzeuge und technische Entwicklungen verstanden werden: Sie prägen ja, wie wir jetzt und zukünftig kommunizieren und in Gemeinschaft leben werden. ◀



„KI liefert mir tolle Inspirationen“

Alexandra von Béry hat diese scout-Ausgabe illustriert.

Eigentlich gestaltet Alexandra von Béry Magazine für Stiftungen, Unternehmen oder Verlage. „Dabei habe ich eher zufällig meine Liebe zur Collage entdeckt“, erzählt sie. Die Kombination aus Fotografie, Illustration und Typografie bietet die Möglichkeit, verschiedene Aspekte eines Themas in einem Bild zu bündeln. Auf der Suche nach Schnipseln lässt sie sich übrigens von KI-Tools helfen. „Das kann eine tolle Inspiration sein.“ Bei der Auswahl brauche es dann aber wieder menschliche Kreativität, betont von Béry, die mit ihrem Mann und ihren vier Kindern in einer kleinen österreichischen Gemeinde unweit der Zugspitze lebt: „Eine gute Collage hat etwas Geheimnisvolles. Und darf ruhig ein bisschen ‚gaga‘ sein!“

IMPRESSUM

Herausgegeben von: Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH), Eva-Maria Sommer (Direktorin), Rathausallee 72-76, 22846 Norderstedt, 040/369 005-0, ma-hsh.de

Projektleitung, Redaktion und Autor*innenteam: Leslie Middelman (V. i. S. d. P.), Simone Bielfeld, Christian Sobiella (FR), Mathias Becker (FR), Mareike Thumel (FR)

Beratender Redakteur und Autor: Andreas Beerlage (FR)

Lektorat: Andreas Feßler

Gestaltung und Produktion: Sandra Sodemann (Behnken, Becker + Partner GbR)

Illustrationen: Alexandra von Béry

Fotos: Ralf Graner Photodesign (S. 2), Achim Multhaupt (S. 4, 7, 13, 14-17), forStory GmbH (S. 10, 11), techagogics (S. 12), verdreht.org/privat (S. 18, 19), Frisk GmbH/@Lukas Walbaum (S. 20)

Litho: Alexander Langenhagen (Edelweiss Publish)

Druck: Albersdruck, Düsseldorf

Erscheinungsdatum: November 2024

Rechte: Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung der MA HSH. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Bilder übernimmt die Redaktion keine Haftung. scout verweist auf Websites Dritter. Die MA HSH haftet nicht für den Inhalt dieser externen Websites. Dafür sind allein deren Betreiber*innen verantwortlich.



Jetzt für den scout-Newsletter anmelden auf scout-magazin.de



Alle Artikel dieser und vorhergehender Ausgaben und vieles mehr finden Sie auch auf unserer Homepage: www.scout-magazin.de