

Medienprojekt Smart Detectives – Informationen für Interessierte

Allgemein: Bei „Smart Detectives“ kommen an **zwei Tagen** zwei Medienreferent*innen samt Material und Technik an Ihre Schule oder Jugend(kultur)einrichtung. Die Ausgangssituation: Ein vermeintlich verloren gegangenes Smartphone wurde gefunden. In einer Art digitaler Schnitzeljagd verarbeiten die Teilnehmenden Daten auf diesem Handy wie Fotos, Dokumente, Notizen, Nachrichten oder Belege einer fiktiven Person, um Informationen zu sammeln und Aufgaben zu erfüllen. Die Teilnehmenden tauchen in die Welt der Daten ein und folgen den digitalen Spuren, die wir alle täglich hinterlassen. Dabei entfaltet sich eine spannende Geschichte, die viele Reflexionsmomente zum eigenen Umgang mit persönlichen Daten bietet. Spielerisch werden so Kompetenzen zu Mediennutzung, Datenschutz und -sicherheit erworben. Bei der anschließenden eigenen kreativen Medienproduktion lernen die Jugendlichen den Umgang mit Gestaltungsprogrammen und verschiedenen KI-gestützten Werkzeugen, um kreativ und fantasievoll die Geschichten weiterzuspinnen. Das Projekt ist für die Schulen und gemeinnützige Einrichtungen **kostenfrei**.

Zielgruppe: Ab Klasse 8 / ab 14 Jahre;
minimal 20, maximal 30 Teilnehmer*innen (Ausnahmen möglich, z.B. für SBBZs)

Ablauf: Das Projekt findet an insgesamt **zwei aufeinanderfolgenden Tagen** statt. In dem Medienprojekt kommen zwei Medienpädagog*innen samt Technik in die Klasse oder in die Jugend(kultur)einrichtung und führen das Projekt von 8 bis 13 Uhr durch. Das Projekt setzt sich zusammen aus der Suche nach Informationen in einem Datensatz eines Smartphones und dem Erstellen von Inhalten mittels KI gestützter Software. Bei beiden Aufgabenbereichen spielen die Themen Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht und Persönlichkeitsschutz eine große Rolle. Während des ersten Tages bestimmt eine Art Schnitzeljagd und eine spielerische Herangehensweise die Stimmung. Am zweiten Tag wird das bereits erlebte mit einem kritischeren Blick betrachtet, reflektiert, neu gedacht und neu gemacht. Über das gesamte Projekt hinweg gibt es immer wieder „Infosnacks“ die kompakt Wissen, Tipps und Tricks für den alltäglichen Umgang mit digitalen Medien liefern.

Was wir während des Projekts brauchen:

- Insgesamt zwei Räume, die am besten nebeneinander liegen
- WLAN oder Netzwerkzugang
- Eigene Technik der Schule wie Laptops oder Tablets können genutzt werden
- Mindestens eine Lehrkraft/betreuende Person zur ständigen Aufsicht und pädagogischen Unterstützung. Idealerweise ist es die gleiche Lehrkraft/Person, mit der alle Vorabsprachen getroffen wurden.

Weiteres: Vor Ort wird das Projekt durch die Referent*innen fotografisch dokumentiert. Dafür werden vorab **Bild-Einverständniserklärungen** ausgegeben. Die Teilnehmer*innen werden zudem gebeten, sich in eine **Teilnahmeliste** einzutragen. Die Daten dienen uns gegenüber unseren Förderern als Projektnachweis. Zu jedem Projekt wird die örtliche **Presse** eingeladen, die Zustimmung durch die Schule erfolgt auf dem Anmeldebogen.

Eine kurze Zusammenfassung des Projekts wird anschließend auf dem **Blog** der LKJ veröffentlicht: www.lkjbw.de/blog

Gefördert durch:



DER IDEENWETTBEWERB ZUR
FÖRDERUNG DER MEDIENKOMPETENZ
IN BADEN-WÜRTTEMBERG

