

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

## **Aufwachsen mit KI**

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung  
im Kindes- und Jugendalter**



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

## **Aufwachsen mit KI**

**Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung  
im Kindes- und Jugendalter**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**André Weßel/Friederike von Gross (Hrsg.)**  
**Aufwachsen mit KI**  
Medienbildung, Datenschutz und digitale Selbstbestimmung  
im Kindes- und Jugendalter  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

## **Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

## **Herausgeber**

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

## **Anschrift**

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

## **Redaktion**

André Weßel  
Dr. Friederike von Gross  
Tanja Kalwar

## **Lektorat**

Tanja Kalwar

## **Titelillustration**

kopaed

## **Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2026  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-210-1

# Lebenshilfe Berlin LHS in der Schule gGmbH – Zukunftswerkstatt in Kooperation mit der Andersen-Grundschule Berlin

## Kinder verstehen (KI)nder

(Kategorie F | Sonderpreis 2025 „Aufwachsen zwischen Alexa und AI Companion – Junge Menschen für Datenschutz sensibilisieren“)

*Kinder verstehen (KI)nder* war eine wöchentliche Medien-AG an der Andersen-Grundschule in Berlin. Elf Kinder der 6. Klasse arbeiteten von Mai bis Juli 2025 daran, wie sie die Themen digitale Sicherheit, Kinderrechte im Netz und KI so aufbereiten können, dass andere Kinder etwas davon haben. Im ersten Teil der AG recherchierten die Kinder in Kleingruppen zu fünf Themen: Cybermobbing, soziale Medien, Internetsicherheit und Privatsphäre, digitale Gesundheit und rechtliche Aspekte. Sie arbeiteten mit vorbereiteten Aufgabenblättern, nutzten kindgerechte Websites, sammelten ihre Ergebnisse auf einem Padlet und gestalteten daraus einen Flyer für Mitschüler\*innen.

Im zweiten Teil wurde dieses Wissen zur Grundlage für einen schulischen Internetsicherheits-Chatbot auf der Plattform Mizou. Die Kinder entschieden selbst, welche Fragen der Bot beantworten soll, welche Informationen er nutzt, wie er klingt und welche Regeln er einhalten muss. Am Ende testeten sie den Chatbot ausgiebig. So wurden aus Kindern, die KI bisher eher konsumiert haben, Kinder, die einen eigenen „AI Companion“ für ihre Schule entwerfen.

### **Thema**

Kinder setzen sich mit Künstlicher Intelligenz und digitaler Sicherheit auseinander: Cybermobbing, soziale Medien, Internetsicherheit und Privatsphäre, digitale Gesundheit und rechtliche Aspekte aus der Perspektive von Kindern für Kinder.

### **Zielgruppe/n**

Direkte Zielgruppe waren elf Kinder der 6. Klasse (etwa zwölf Jahre alt) der Andersen-Grundschule. Sie nutzen bereits regelmäßig Smartpho-

nes, Messenger und Plattformen wie YouTube oder TikTok, hatten aber bisher wenig Gelegenheit, strukturiert über Themen wie Cybermobbing, Privatsphäre, digitale Gesundheit oder KI zu sprechen. Indirekte Zielgruppe ist die gesamte Schülerschaft der Schule, weil Flyer und Chatbot ausdrücklich als Angebote von Kindern für andere Kinder gestaltet wurden.

### **Methoden**

Zu Beginn haben die Kinder mit einem vorbereiteten Chatbot gesprochen, der sie „um Hilfe“ bat und Fragen zu den fünf Themen stellte. Sie konnten spontan darüber berichten, was sie schon wissen und welche Erfahrungen sie gemacht haben. Anschließend arbeiteten sie in Kleingruppen mit Recherche-Bingokarten und einem Handout zur Quellenbewertung. Sie recherchierten auf empfohlenen Kinderwebsites, notierten ihre Ergebnisse und Quellen und trugen alles auf einem Padlet zusammen. Danach gab es einen kurzen Einstieg in Canva und jede Gruppe gestaltete eine Flyerseite aus ihren Inhalten.

Die zweite Hälfte der AG begann mit einer Fake-Bot-Aktivität mit zwei Chatbot-Figuren, die Lina und Lima genannt wurden. Eine von beiden gab inhaltlich korrekte Antworten, die andere formulierte sehr überzeugend, aber teilweise falsch, mit erfundenen Quellen. Die Kinder sollten durch gezielte Nachfragen und Gegenrecherche herausfinden, wer sie täuscht. Danach legten die Gruppen Fragen und Antworten für den Schul-Chatbot fest, filterten dafür die Inhalte aus dem Padlet und erstellten ein gemeinsames Wissensdokument. In einem World Café bestimmten die Kinder Name, Begrüßung, Regeln und Tonfall des Bots. Zum Schluss wurde das Ganze in Mizou umgesetzt und die Gruppe testete ihren Chatbot in einem eigenen „Testlabor“.

## **Projektlaufzeit**

21. Mai 2025 bis 16. Juli 2025, wöchentlich mittwochs von 11:55 bis 13:35 Uhr als AG an der Andersen-Grundschule Berlin

## **Ergebnisse**

Als sichtbare Produkte sind ein kindgerechter Flyer zum Thema Internetsicherheit und ein Internetsicherheits-Chatbot entstanden, die im Rahmen des Projekts in der Schule vorgestellt wurden. Darüber hinaus haben die Kinder sich fundiertes Wissen über Cybermobbing, soziale Medien, Internetsicherheit und Privatsphäre, digitale Gesundheit und rechtliche Fragen erarbeitet. Sie haben gelernt, Informationen und KI-Antworten kritisch zu prüfen, Inhalte für andere Kinder aufzubereiten und zu überlegen, wie ein Chatbot gestaltet sein muss, damit er für Gleichaltrige hilfreich ist.

## **Kontakt**

Zukunftswerkstatt von LHS in der Schule gGmbH  
Ansprechpartner\*innen: Seda Fedde und Ömer Fırat Büyükoçkun  
Web: [www.lebenshilfe-berlin.de/zukunftswerkstatt/](http://www.lebenshilfe-berlin.de/zukunftswerkstatt/)



## Im Interview

### Kinder verstehen (KI)nder

#### Lebenshilfe Berlin LHS in der Schule gGmbH – Zukunftswerkstatt in Kooperation mit der Andersen-Grundschule Berlin

Ömer Firat Büyükcöşkun und Seda Fedde

#### *Herausragendes und Spezielles*

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

Aus unserer Sicht ist besonders, dass Kinder nicht nur über KI reden, sondern selbst einen Chatbot für ihre Schule gestalten. Sie haben einen Bot entwickelt, der ihre Sprache spricht, ihre Themen aufgreift und nach ihren Regeln funktioniert. Der Blick ist konsequent: Kinder entwickeln ein Angebot für Kinder und Künstliche Intelligenz ist dabei nicht etwas, das „von oben“ über sie kommt, sondern etwas, das sie mitprägen können.

Die Kombination aus sehr konkreten Alltagsthemen wie Cybermobbing, Privatsphäre oder dem Teilen von Fotos und der Aufgabe, einen eigenen Bot zu konzipieren, macht das Projekt für uns besonders. Die Fake-Bot-Aktivität mit Lina und Lima hat deutlich gezeigt, wie glaubwürdig eine KI falsche Antworten geben kann. Die Kinder haben erlebt, dass ihr kritisches Denken unverzichtbar bleibt und dass sie genau diese Haltung in Regeln und Inhalte für ihren Schul-Chatbot übersetzen können.

#### *Ziele und Methoden*

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

Wir wollten Medienkompetenz in allen Bereichen stärken: Wissen, Kritik, Nutzung und Gestaltung. Die Kinder sollten verstehen, welche Risiken und Rechte es im Netz gibt, Quellen und KI-Antworten einschätzen lernen und erleben, dass sie digitale Werkzeuge kreativ für andere einsetzen können.

Inhaltlich standen fünf Themen im Mittelpunkt: Cybermobbing, soziale Medien, Internetsicherheit und Privatsphäre, digitale Gesundheit sowie rechtliche Aspekte. Für

die Wissensarbeit haben wir mit Recherche-Bingokarten und einem Handout zu „guten Quellen“ gearbeitet. Die Kinder recherchierten in Kleingruppen, trugen ihre Ergebnisse auf einem Padlet zusammen und konnten so sehen, wie ihr gemeinsamer Wissensstand wächst. Für den Flyer haben sie dieses Wissen dann verdichtet und in eine Form gebracht, die für andere Kinder verständlich und attraktiv ist.

Die kritische Auseinandersetzung mit KI haben wir über das Fake-Bot-Duell und die anschließende Chatbot-Konzeption aufgebaut. Im Duell entwickelten die Kinder Kriterien, um vertrauenswürdige von zweifelhaften Antworten zu unterscheiden. Diese Kriterien flossen später in die Regeln für ihren eigenen Bot ein. Die Methode World Café half ihnen, Entscheidungen in Bezug auf Name, Begrüßung, Regeln und Tonfall des Bots gemeinsam zu treffen, ohne dass einzelne Stimmen dominieren. Das Testlabor zum Schluss war eine praktische Übung in Qualitätskontrolle und Fehlerkultur.

#### *Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte*

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

Die Kinder waren in ihrem Alltag sehr medien erfahren, aber viele von ihnen eher informell. Sie kannten Gruppenchats, Sprachnachrichten, Memes und kurze Videos. Gleichzeitig zeigte sich, dass es kaum Räume gab, um über Rechte, Pflichten oder Belastungen zu sprechen. KI war ihnen ein Begriff, einige hatten schon mit Chatbots experimentiert, aber eher spielerisch. Fragen wie „Woher weiß die KI das?“ oder „Kann das auch falsch sein?“ waren vorher selten Thema.

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

Gefördert wurden die Wissensdimension (Begriffe und Zusammenhänge), die Kritikdimension (Prüfen von Informationen und KI-Antworten), die Nutzungsdimension (sichere Recherche, reflektierter Umgang mit eigenen Daten) und die Gestaltungsdimension (eigene Medienprodukte entwickeln). Entscheidend war, dass die Kinder alle Schritte selbst erprobt haben: recherchieren, auswählen, formulieren, gestalten, Regeln definieren und testen.

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

Die Kinder können nach dem Projekt erklären, was Cybermobbing ist, wie sich das anfühlen kann und welche Schritte sinnvoll sind, wenn man betroffen ist oder etwas beobachtet. Sie wissen, wie sie ein sicheres Passwort erstellen, warum Privatsphäreinstellungen wichtig sind und dass es rechtliche Grenzen beim Weiterleiten von Bildern oder Chats gibt.

Zudem haben sie praktisch gelernt, wie man mit kindgerechten Suchmaschinen arbeitet, Informationen mit Quellenangabe festhält und sie in eine verständliche Sprache überträgt. Im Bereich KI wissen sie jetzt, dass ein Chatbot nicht „alles weiß“, sondern Muster nutzt, dass er sehr überzeugt klingen kann und trotzdem falsch liegen darf. Diese Einschätzung hilft ihnen, Antworten nicht einfach zu übernehmen, sondern zu prüfen.

## ***Probleme und Grenzen***

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

Eine strukturelle Grenze war der enge Zeitrahmen. Eine Doppelstunde pro Woche für ein Projekt, das sowohl inhaltliche Tiefe als auch Produktarbeit vorsieht, verlangt nach klaren Prioritäten. Wir haben bestimmte Nebenthemen bewusst gekürzt, um Raum für die eigenständige Arbeit der Kinder zu lassen.

Pädagogisch war die Mischung aus ernstesten Themen und spielerischer KI-Auseinandersetzung eine Herausforderung. Gerade bei Cybermobbing tauchen persönliche Erfahrungen auf. Wir haben versucht, diese Erfahrungen ernst zu nehmen, ohne die AG zu einem reinen Krisenraum werden zu lassen. Hilfreich waren klare Gesprächsregeln, geschützte Feedbackrunden und der Hinweis auf Anlaufstellen in der Schule.

Technische Grenzen gab es in Form von gelegentlich langsamem Internet oder kleineren Login-Problemen. Wir haben darauf reagiert, indem wir immer eine analoge Variante der Aufgabe in der Hinterhand hatten, etwa erst auf Papier zu sammeln und später ins Padlet zu übertragen. Wichtig war, dass die Technik das Projekt unterstützt und nicht bestimmt.

## ***Technik***

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

Für ein Projekt wie *Kinder verstehen (KI)nder* reichen einige grundlegende Dinge: ein paar funktionsfähige Laptops oder PCs, eine stabile Internetverbindung und idealerweise ein Beamer für gemeinsame Phasen. Die eingesetzten Plattformen Padlet, Canva und Mizou sind in der Handhabung einfach genug, dass Kinder nach kurzer Einführung selbstständig damit arbeiten können.

Aus unserer Sicht ist entscheidend, dass Schule und Träger vorab klären, welche Tools datenschutzrechtlich akzeptabel sind und wie mit Accounts umgegangen wird. Wenn diese Fragen einmal geklärt sind und Computer plus Internet vorhanden sind, lässt sich das Projekt mit relativ wenig technischem Aufwand umsetzen. Der eigentliche Schwerpunkt liegt dann auf der pädagogischen Begleitung, nicht auf der Technik.

## **Tipps für die Praxis**

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

Wir würden empfehlen, mit den Erfahrungen und Fragen der Kinder zu beginnen und von dort aus die Inhalte und Tools zu entwickeln. Wenn Kinder von Situationen in ihren Klassenchats erzählen oder von Dingen, die sie auf Social Media irritieren, ist das ein guter Einstieg.

Hilfreich ist es, von Anfang an ein klares Produkt vor Augen zu haben, das am Ende entsteht, zum Beispiel einen Flyer oder einen Bot. So wird sichtbar, dass die Arbeit an Texten und Recherchen einen konkreten Zweck hat. Erwachsene sollten dabei versuchen, wirklich zu moderieren und nicht im Hintergrund alles „glattzuziehen“.

Außerdem lohnt es sich, kleine Spielräume für Fehler einzuplanen. Wenn der Bot beim ersten Test noch nicht so reagiert wie geplant, ist das eine Chance, gemeinsam nachzubessern. Diese Erfahrung, dass digitale Projekte Schritt für Schritt besser werden und dass die Kinder selbst mitentscheiden, ist pädagogisch sehr wertvoll.

### **Motivation**

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

Die Kinder mussten nicht groß überredet werden, an einer Medien-AG teilzunehmen. Die Themen passten zu ihrem Alltag und die Aussicht, einen eigenen Chatbot zu bauen, war von Anfang an attraktiv. Die eigentliche Motivationsarbeit lag eher darin, die Gruppe durch die längeren Phasen der Recherche zu tragen.

Dabei haben uns spielerische Elemente geholfen, zum Beispiel die Bingo-Aufgabenblätter, die aus der Recherche eine Art Aufgabe mit kleinen „Etappenfolgen“ gemacht haben. Wichtig war auch, dass wir Zwischenergebnisse sichtbar gemacht haben, etwa indem wir gemeinsam auf das Padlet geschaut haben und die Kinder sehen konnten, wie viel sie schon erarbeitet haben.



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

Besonders viel Spaß gemacht hat den Kindern das Fake-Bot-Duell mit Lina und Lima. Es hatte etwas Detektivisches, die beiden Bots mit eigenen Fragen auszuprobieren und herauszufinden, wer Unsinn erzählt. Sehr beliebt war auch die Suche nach einem passenden Namen für den Chatbot. In dieser Phase wurde viel gelacht, diskutiert und abgestimmt, und am Ende war es wirklich „ihr“ Name.

Ebenso gerne erinnern wir uns an das Testlabor. Die Kinder konnten dort den fertigen Chatbot mit ganz normalen, aber auch mit provozierenden Fragen konfrontieren. Sie hatten sichtbar Freude daran zu schauen, wie ihr Bot reagiert und ob er sich an die gemeinsam festgelegten Regeln hält. Das Gestalten in Canva war für viele ebenfalls ein Highlight, weil das Ergebnis direkt sichtbar ist.

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

Uns hat motiviert zu sehen, wie schnell die Kinder vom reinen „Nutzen“ hin zum Mitgestalten und Mitentscheiden kommen, wenn man ihnen das zutraut. Besonders in Erinnerung geblieben ist uns die Phase, in der Name und Regeln des Chatbots festgelegt wurden. Die Kinder haben sehr genau abgewogen, was der Bot sagen darf und wann er lieber auf eine erwachsene Person verweisen sollte.

Motivierend war auch, wie ernsthaft sie im Testlabor ihre Rolle als „Qualitätskontrolle“ angenommen haben. Sie haben sich nicht damit begnügt, den Bot nur auszuprobieren, sondern ganz konkret benannt, was noch verbessert werden sollte.

### ***Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts***

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

In der Lerngruppe hat sich die Gesprächskultur zu digitalen Themen verändert. Begriffe wie Cybermobbing oder Privatsphäre sind mit eigenen Erfahrungen verknüpft und die Kinder greifen eher auf das zurück, was sie in der AG erarbeitet haben. In Gesprächen fallen dann Sätze wie „Wir hatten dazu was in unserem Flyer“ oder „So haben wir das im Bot geregelt“.

Für die Schule war das Projekt ein Anlass, das Thema Internetsicherheit noch einmal neu zu denken. Dass Kinder selbst Inhalte und ein digitales Angebot entwickelt haben, ist positiv aufgefallen. In der Zukunftswerkstatt hat das Projekt bestätigt, dass Kinder als Mitgestaltende von digitalen Unterstützungsangeboten ernst genommen werden können.

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

Die AG in dieser Form ist abgeschlossen. Flyer und Chatbot sind im Projektzeitraum entstanden und wurden in der Schule vorgestellt. Eine direkte Fortsetzung mit derselben Gruppe ist aktuell nicht geplant. Wir nehmen aber viele Erfahrungen aus diesem Projekt mit und prüfen, wie sich das Konzept an anderer Stelle wieder aufgreifen lässt, etwa in Form eines Projekttags oder einer neuen AG mit einer anderen Jahrgangsstufe.

### ***Themen***

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

Am meisten haben die Themen angesprochen, die nah am Alltag der Kinder sind: Streit in Klassenchats, das Weiterleiten von Fotos, der Druck, immer erreichbar zu sein, und die Frage, was man tun kann, wenn sich etwas online verselbstständigt.

Sehr spannend war für viele auch die Frage, ob eine KI lügen kann und warum ein Chatbot so sicher klingt, obwohl er sich irren darf. Diese Spannung zwischen „beeindruckend“ und „nicht unfehlbar“ hat die Kinder stark beschäftigt und zu vielen Nachfragen geführt.

### ***Trends und Interessen der Zielgruppe***

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

Kurzvideos, Challenges und Trends, die sich über Social Media verbreiten, spielen eine große Rolle. Viele Kinder orientieren sich an Influencer\*innen, an Sounds und Filtern. Gruppenchats sind ein wichtiger sozialer Raum, aber auch ein Ort für Konflikte. KI taucht im Alltag eher nebenbei auf, etwa in Form von Filtern, Empfehlungsalgorithmen oder ersten Kontakten mit Chatbots.

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

Wir versuchen, diese Interessen ernst zu nehmen und als Ausgangspunkt zu nutzen. Wenn Kinder von einem Trend erzählen oder von einer Situation im Klassenchat, greifen wir das auf und überlegen gemeinsam, was dahintersteckt, welche Chancen es gibt und wo Grenzen nötig sind. In Projekten wie *Kinder verstehen (KI)nder* machen wir Angebote, bei denen sie aus genau diesen Erfahrungen heraus eigene Produkte entwickeln.

## **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

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

Für die Zukunftswerkstatt zeigt das Projekt, dass Formate, in denen Kinder einen eigenen digitalen Helfer entwickeln, gut funktionieren. Wir wollen diesen Ansatz weiterverfolgen und überlegen, wie wir ähnliche Projekte mit anderen Zielgruppen umsetzen können, zum Beispiel mit jüngeren oder älteren Klassen.

*b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?*

Aus unserer Sicht liegt eine Chance darin, KI-Projekte nicht isoliert zu betrachten, sondern sie eng mit Themen wie Datenschutz, Kinderrechten und Peer-Education zu verbinden. Wenn Kinder nicht nur „über KI informiert“ werden, sondern eigene Regeln und Inhalte formulieren und in digitale Tools übersetzen, entsteht Medienbildung, die sehr nah an ihrem Alltag ist.

## **Struktur und Rahmen**

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

Wichtig sind verlässliche Zeitfenster, in denen nicht ständig andere Anforderungen dazwischenfunken. Eine AG-Struktur, wie wir sie hatten, kann ein guter Rahmen sein, wenn Schule und Träger frühzeitig planen und die Termine wirklich freihalten.

Auf der Ebene der Einrichtungen braucht es die Bereitschaft, externe Partner hereinzuholen und ihnen pädagogischen Gestaltungsspielraum zu geben. Und es hilft, wenn Medienbildung als Querschnittsaufgabe gesehen wird, nicht als „Extra“. Wenn diese Haltung da ist, lassen sich organisatorische und technische Fragen meistens gut lösen.

## **Feedback**

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

In der Abschlussrunde haben die Kinder vor allem mehr Zeit gefordert. Sie hätten gern noch mehr Fragen in den Chatbot eingebaut, weitere Funktionen ausprobiert oder mit anderen Tools experimentiert. Einzelne Kinder haben auch vorgeschlagen, eine Variante des Angebots für Eltern zu entwickeln.

Für uns ist das ein Zeichen, dass das Format gut zu ihrem Alltag passt und das Interesse an den Themen über die Projektlaufzeit hinausgeht. Diese Erfahrung nehmen wir für die Planung zukünftiger Projekte mit.

---

## **Interviewpartner\*innen**

**Ömer Fırat Büyükoçkun:** Medienpädagoge in der Zukunftswerkstatt von LHS in der Schule gGmbH; ist vor allem in Berliner Grundschulen und in der offenen Jugendarbeit tätig; Arbeitsschwerpunkte: der Einsatz digitaler Tools, die kreative Nutzung von Künstlicher Intelligenz und die Frage, wie Kinder digitale Technologien selbstbestimmt nutzen und gestalten können.

**Seda Fedde:** Stellvertretende Leiterin der Zukunftswerkstatt von LHS in der Schule gGmbH; arbeitet seit vielen Jahren mit Grundschulen und weiterführenden Schulen zu globalem Lernen und Bildung für nachhaltige Entwicklung und bringt diese Perspektive in medienpädagogische Projekte ein, wenn es um Gerechtigkeit, Teilhabe und Kinderrechte geht.

---

## **Lizenz**

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

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