

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

Unser Alltag wird zunehmend von Anwendungen geprägt, die mit Künstlicher Intelligenz (KI) arbeiten, auch wenn uns das nicht immer bewusst ist. Besonders für Kinder und Jugendliche gewinnt KI in immer mehr Lebensbereichen an Bedeutung. So zeigen aktuelle Studien, wie die JIM-Studie 2025, dass Zwölf- bis 19-Jährige KI im Vergleich zum Vorjahr deutlich häufiger nutzen, insbesondere um zu recherchieren oder sich Dinge erklären zu lassen. 52 Prozent geben dabei an, KI zur Unterstützung für die Schule einzusetzen (mpfs 2025: 62). Aber auch jüngere Kinder kommen bereits durch das familiäre oder schulische Umfeld mit KI-Anwendungen in Kontakt. Häufig sind es Sprachassistenten, die zum Musik hören oder auch für Gespräche genutzt werden (mpfs 2024: 36). Hier fehlt häufig ein tiefgehendes Verständnis dafür, welche (KI-)Systeme dahinterstecken.

KI kann dabei unterstützen, Barrieren abzubauen, Kreativität zu fördern und individuelle Lernsettings zu schaffen. Gleichzeitig ist KI auch im Unterhaltungsbereich präsent. Besonders beliebt sind generative Anwendungen zur Erstellung von Bildern und Videos. Diese Inhalte betten sich zunehmend in Social-Media-Feeds ein und sind oft nur schwer von anderen Beiträgen zu unterscheiden. Dies erhöht das Risiko einer rasanten Verbreitung von Fehlinformationen und Manipulationen. Insgesamt halten 57 Prozent der Jugendlichen KI-Ergebnisse größtenteils für vertrauenswürdig, gleichzeitig bereitet vielen das Thema Sorgen (mpfs 2025: 64). Vor diesem Hintergrund bietet KI gleichermaßen Chancen wie Risiken, weshalb eine frühzeitige Kompetenzförderung entscheidend ist, um Nutzungsmöglichkeiten für individuelle Bedürfnisse zu erkennen sowie einen bewussten und reflektierten Umgang zu erlernen.

Obwohl dieses Thema so präsent ist, fehlen Kindern und Jugendlichen oft Räume, um Erfahrungen mit KI zu sammeln, sich auszutauschen und sie begleitet auszuprobieren. Hinzu kommen die rasante Entwicklung der Technologie sowie ein teilweise eingeschränkter Zugang zu entsprechenden Tools. Auch eine intensive Auseinandersetzung mit der Vielfältigkeit von KI bleibt häufig aus. Genau hier setzt die Methode des KI-Gyms an, die das M-Team der GMK (www.gmk-m-team.de) im Jahr 2024 erarbeitet hat und seitdem ständig weiterentwickelt: An verschiedenen Stationen können sich die Teilnehmenden spielerisch und interaktiv dem Thema KI nähern. Durch Austausch und praktisches Ausprobieren entwickeln sie ein erstes Bewusstsein für menschliche Stärken, die eine KI nicht ersetzen kann. Dazu zählen beispielsweise Empathie und zwischenmenschliche Beziehungskompetenz. Gleichzeitig wird die Reflexion über KI-Systeme, ethische Zusammenhänge und die kritische Auseinandersetzung mit eigenen Vorstellungen von KI gefördert.

Praxismethode: KI-Gym

Das GMK-M-Team ist ein mobiles Coaching-Projekt, welches im Gebiet des LWL (Landschaftsverband Westfalen-Lippe) medienpädagogische Workshops in der offenen Kinder- und Jugendarbeit durchführt. Ziel ist es, mit unseren niedrigschwelligen Methoden nicht nur Kinder und Jugendliche zu erreichen, sondern auch Mitarbeiter*innen Anregungen zu geben, um eigene Projekte umzusetzen. In diesem Rahmen wurde auch die aktuelle KI-Gym-Methode entwickelt. Dabei handelt es sich um eine Form der Stationsarbeit, die sich besonders für einen drei- bis vierstündi-

gen Workshop eignet. Die Durchführung kann dabei je nach Gruppengröße zeitlich variieren. Die einzelnen Übungen können als Team oder alleine ausprobiert werden. Empfehlenswert sind Zweierteams, damit ein Austausch untereinander stattfindet und sich gegenseitig unterstützt werden kann. Das KI-Gym kann sowohl als offenes Angebot als auch Workshop durchgeführt werden. Im Fokus stehen das eigenständige Ausprobieren und die kreative und reflektierte Auseinandersetzung mit KI-Anwendungen. Die pädagogischen Fachkräfte bieten dabei Unterstützung und Raum für Fragen und Diskussion.

Bausteine

Im KI-Gym gibt es verschiedene Stationen, die unterschiedliche Aspekte und Schwerpunkte von KI behandeln. Durch die flexible Gestaltung der Stationen können Inhalte und Schwierigkeitsgrade individuell an Erfahrung, Alter und aktuelle Bedarfe angepasst werden. Die Stationen lassen sich beliebig oft aufbauen, wodurch sich die Methode auch für größere Gruppen anbietet. Die Übungen, die mit KI-Tools und Webseiten arbeiten, benötigen Internetzugang sowie Laptops oder Tablets. Die Stationen können beliebig im Raum verteilt werden, wobei pro Tisch zwei Stationen Platz finden.

Gym-Stationen:

- **QuickDraw:** Künstliche Intelligenz braucht Training und viele Daten. Bei dieser Station wird den Teilnehmenden digital ein Begriff vorgegeben und sie müssen diesen in kurzer Zeit zeichnen. Die KI rät, um welchen Begriff es sich handelt. Die Teilnehmenden trainieren oder „füttern“ also die KI mit ihren Zeichnungen, die sie dann mit der Zeit immer besser erkennen kann. Das Ganze kann browserbasiert auf der Website QuickDraw von Google gespielt werden. Eine beliebte Station, um sich auch gegenseitig im Zeichnen herauszufordern und gleichzeitig ein Verständnis zu entwickeln, dass eine KI viele Daten braucht, um uns richtige Antworten liefern zu können.

- **Which Face Is Real? – Fake von echt unterscheiden können:** Es wird immer schwieriger, KI-generierte Bilder von echten Fotos zu unterscheiden. Die Station des Gyms betrifft die Navigation durch die visuellen Datenmengen des Internets. Dabei lernen die Teilnehmenden, zwischen KI-generierten Bildern und echten Bildern zu unterscheiden. Das Spiel ist eine Übung darin, die (noch vorhandenen) Fehler in KI-generierten Fotos von Menschen zu erkennen. Eine Bildauswahl gibt es auf der Website whichfaceisreal.com, Bilder die auch andere Objekte ablichtet, lassen sich auf der Website der KI-Akademie OWL finden.

- **Say What You See:** KI ist auf präzise, detaillierte und gute Anweisungen von uns angewiesen, um uns besser zu unterstützen. Wir brauchen eine gemeinsame Sprache zwischen Menschen und KI. Dafür können wir selbst trainieren und lernen, gute Prompts zu formulieren. An dieser Station stehen mehrere ausgedruckte Fotos zur Auswahl. Die Kinder und Jugendlichen suchen sich ein Foto aus und schauen sich dieses genau an. Im Anschluss überlegen sie, wie sie einen passenden Prompt formulieren würden, um mit einer KI ein ähnliches Bild zu erstellen. Die Übung ist ein sich wiederholender Prozess, bei dem Prompts mehrmals angepasst werden müssen. Dabei wird deutlich, dass KI sehr genaue Anweisungen braucht und uns nicht immer das gewünschte Ergebnis liefert. Für die Station ist ein KI-Bildgenerator erforderlich.

- **Geschichten mit Chatbots entwickeln:** KI-Textgeneratoren, wie z. B. ChatGPT, bieten die Möglichkeit, neue kreative Inhalte zu schaffen. So ist es möglich, zusammen mit der KI eigene Geschichten zu entwickeln, in die die Teilnehmenden immer wieder eingreifen und deren Richtung selbst bestimmen können. Dabei wird dem Chatbot die Rolle des Geschichtenerzählers zugewiesen. Außerdem werden über einen Prompt Rahmenbedingungen festgelegt, etwa dass der Chatbot sich auf die Beiträge der Teilnehmenden bezieht und kurze, ab-

wechsungsreiche Sätze schreibt. Die Kinder und Jugendlichen überlegen sich dann ein Setting, ein Thema und starten mit dem ersten Satz der Geschichte. Nach zwei bis drei Sätzen können sie zur nächsten Gym-Übung wechseln. Die nächsten Teilnehmer*innen spinnen die Geschichte weiter. So bringt jede*r neue Ideen mit ein und die Geschichte entwickelt sich von ganz alleine. Außer Geschichten können auch andere Ideen der Gruppe umgesetzt werden, wie z. B. Songtexte.

- *Future Talkshow – It's not a game, erkennst du die KI?*: Bei dieser Station geht es darum, zwischen den Aussagen eines Menschen (Influencer*in) und denen einer KI (Botti) zu unterscheiden. Der Chatverlauf besteht aus zehn Fragen und Antworten. Nach jeder Antwort muss entschieden werden, ob sie von einem Menschen oder einer KI formuliert wurde. Dieser Schritt hilft uns dabei, die typischen Unterschiede in der Kommunikation zwischen Menschen und KI zu erkennen. Das Lernspiel wurde von Planet Schule entwickelt und ist online in zwei Schwierigkeitsgraden spielbar.

- *The Fairness Factory*: Was passiert, wenn die KI in einer sozialen Situation entscheiden muss – also, wenn es um Menschen, Gefühle oder Gerechtigkeit geht? Wäre die Entscheidung der KI immer fair? Oder könnte sie auch ungerecht handeln? Was bedeutet überhaupt „fair“ oder „unfair“? Und was müssten wir einer KI beibringen, damit sie auf Chancengleichheit und Vielfalt achtet? Bei dieser Aufgabe finden die Teilnehmenden drei Boxen, die jeweils drei Beispielsituationen zeigen, wie die KI entscheiden würde. Neben den Boxen befinden sich eine rote, gelbe und grüne Karte. Die Kinder und Jugendlichen müssen überlegen ob sie die Entscheidung gut – also fair – finden oder eher nicht gut, also unfair. Beispiel: Ein Einkaufsladen benutzt eine KI, die entscheidet, wer zuerst an der Kasse bezahlen darf. Die KI schaut nur darauf, wie alt die Personen sind. Danach wählen sie eine Karte aus und werfen diese in die zugehörige Box.

Abschließend stehen neben der Station eine Pinnwand und Post-its, auf der die Kinder Schlagwörter oder auch Sätze formulieren können, was sie einer KI beibringen würden. Für die *Fairness Factory* werden eine Pinnwand, Post-its und Stifte, drei Abstimmungsboxen sowie Abstimmungskarten (Ampelkarten) benötigt.

- *KI-Minispiele*: Mit Canva Codes haben wir eigene KI-Spiele erstellt, zum Beispiel ein KI-Memory, bei dem Begriffe und Definitionen kombiniert werden und nach jedem Paar Fun Facts oder Diskussionsfragen erscheinen, oder eine KI-Entdeckerwelt für jüngere Teilnehmende, die zeigt, wie KI Entscheidungen trifft. Mitarbeitende können sich eine Spielidee und das passende Konzept überlegen und mithilfe von KI generieren lassen. Es besteht die Möglichkeit, anschließend Anpassungen an Design und Inhalt vorzunehmen. Alternativ können auch gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen Spielideen entwickelt und umgesetzt werden. Dabei braucht es besonders Unterstützung, um die Inhalte auf ihre Richtigkeit zu prüfen.

Nicht jede Jugendeinrichtung ist technisch gleich aufgestellt. Fehlende Hardware oder Software können die Durchführung des KI-Gyms erschweren. Viele Übungen lassen sich aber auch analog umsetzen. Neben der *Fairness Factory*, die keine Technik benötigt, kann auch bei *Wich Face Is Real* mit ausgedruckten Bildern gespielt werden. Die Auflösung lässt sich hinten auf den Bildern vermerken. Bei *QuickDraw* kann im Team eine Person die Funktion der KI übernehmen. Sie versucht, anhand der Beschreibung der anderen Teilnehmenden den Begriff zu zeichnen und hat die Möglichkeit, im Anschluss noch Feedback zu geben, wie gut die jeweiligen Anweisungen waren. Außerdem können ein analoges Memory oder Quiz zum Thema gestaltet werden.

Ablauf

Der Workshop startet mit einer lockeren Sitzrunde, in der ein kurzer Überblick eingeholt wird, wie gut sich die Kinder bereits mit

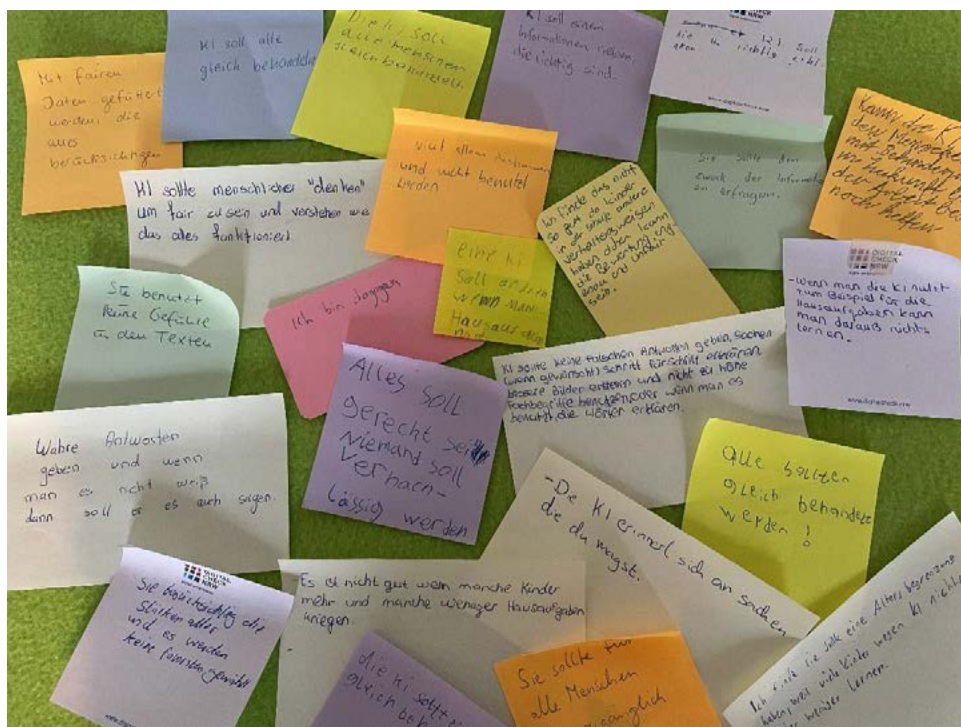


Abb. 1: Ausgewählte Workshopergebnisse: Was würde ich einer KI beibringen, um fair zu sein?

dem Thema auskennen. Dazu kann ein Meinungsbarometer als Einstieg unterstützen. Beispielfragen: Was sind eure Lieblings-Apps? Wer nutzt von euch Streamingdienste? Wer hat schon KI genutzt? Anschließend wird gemeinsam mit den Kindern über die Antworten gesprochen. So lässt sich verdeutlichen, dass KI schon in vielen Bereichen, zum Beispiel in Streamingdiensten oder in ihren Lieblings-Apps, eingesetzt wird. Danach wird das Format des KI-Gyms erklärt. An den einzelnen Stationen liegen unterstützend Anleitungen zum Nachlesen bereit. Die Teilnehmenden können sich überlegen, ob sie allein oder im Team losziehen wollen. Dann verteilen sie sich an den Gym-Stationen und probieren sie aus. Besonders jüngere Kinder benötigen Unterstützung bei der *Fairness Factory*, etwa beim Schreiben oder durch ein Beispiel, das ihnen Anregungen für eigene Ideen gibt. Hilfe brauchen sie häufig auch beim Geschichten schreiben. Hier bietet es sich an, dass die Kinder ihre Ideen teilen und die Fachkräfte die Sätze ein-

tippen. Da es hier nur um ein bis zwei Sätze geht, kann es auch schon genügen, bestimmte Wörter zu buchstabieren. Außerdem kann darauf aufmerksam gemacht werden, dass es hier nicht vorrangig auf die Rechtschreibung ankommt. Sobald alle die Gym-Übungen ausprobiert haben, geht es zurück in den Stuhlkreis, um die *Fairness Factory* zu besprechen. Dafür werden die Karten in den Boxen gemeinsam ausgewertet und besprochen. Dabei überlegen die Kinder und Jugendlichen, warum sie den Einsatz oder die Entscheidung der KI in dieser Situation fair oder unfair finden. Außerdem wird diskutiert, ob die KI in dieser Situation hilfreich sein kann oder ob sie überhaupt notwendig ist. In einer Reflexionsrunde können weitere Eindrücke von den anderen Stationen gesammelt und offene Fragen geklärt werden. Nach Abschluss erhalten die Teilnehmenden ihren Trainer*innenschein.

Das KI-Gym kann auch als offenes Format durchgeführt werden. Diese Variante eignet sich ebenfalls gut für Familien, um sich ge-

meinsam dem Thema zu nähern. Der Ablauf bleibt weitgehend gleich, lediglich die Stuhlkreisrunden entfallen. Die Stationen können mithilfe der Anleitungen selbständig ausgetestet werden und bei Fragen sollten mindestens zwei pädagogische Fachkräfte zur Verfügung stehen. Auch ohne Vorbesprechung und abschließende gemeinsame Diskussion entsteht an den einzelnen Stationen ein lebendiger Austausch, sowohl innerhalb der Familien als auch mit der eigenen Peergroup.

GENIALE 2025 – „KI und wir“

Die Wissenswerkstadt Bielefeld hat 2025 zum Thema Künstliche Intelligenz die GENIALE ausgerichtet. Hier werden Wissenschaft und Zukunftsthemen für alle Altersgruppen zugänglich gemacht. Im Rahmen der GENIALE wurde das KI-Gym sowohl als offenes Angebot als auch als Workshop für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene durchgeführt. Dazu sind Mitarbeitende geschult worden, um anschließend eigenständig Angebote durchführen zu können. Gemeinsam wurden Methoden angepasst, weiterentwickelt und evaluiert. Das Format ist adaptiert und nach Altersstufen differenziert angepasst worden. Im Jahr 2025 konnten insgesamt 549 Teilnehmer*innen erreicht werden und die Nachfrage nimmt nach wie vor nicht ab. Diese hohe Zahl zeigt deutlich, wie relevant das Thema ist und verdeutlicht den fortbestehenden Bedarf an Angeboten dieser Art. Durch den regelmäßigen Austausch mit der Wissenswerkstadt und die Rückmeldungen der Teilnehmenden kann das GMK-M-Team das KI-Gym kontinuierlich weiterentwickeln und die Anregungen, Ideen und Interessen in seine Ausgestaltung einbeziehen.

Ausblick

Das KI-Gym macht deutlich, dass gemeinsames Ausprobieren zu einem vertieften und differenzierten Verständnis von KI führen und neue Perspektiven eröffnen kann. Die Methode unterstützt dabei, KI zu entmystifizieren

und sowohl Schwächen und Risiken als auch Potenziale aufzuzeigen. Gleichzeitig wird die Fähigkeit gestärkt, abzuwägen, wann KI hilfreich ist und wann diese nicht benötigt wird. Dadurch lässt sich KI als praktisches Werkzeug begreifen. Die rasante Entwicklung der KI-Technologie erfordert zudem eine ständige Anpassung der Methode und Inhalte. Einzelne Stationen, wie die zur Bilderkennung, sind oft nicht mehr auf dem aktuellen Stand. Infolgedessen wird es gerade bei Fotos zunehmend schwieriger, echte von generierten Inhalten zu unterscheiden, da die ursprünglichen Fehler nur noch selten auftreten. Trotzdem eigenen sich solche Stationen, um zu verdeutlichen, wie schnell sich KI-Technologien weiterentwickeln und stetig verbessern. Das KI-Gym bietet zudem die Möglichkeit, weitere aktuelle und gesellschaftlich relevante Themen wie KI und Emotionen oder Nachhaltigkeit aufzugreifen und entsprechende Stationen partizipativ gemeinsam mit jungen Menschen zu entwickeln.

Autorin

Madleine Salmen: Medienwissenschaften (B.A), Universität Paderborn; arbeitet seit 2025 in der GMK-Geschäftsstelle im M-Team: Methodenentwicklung und medienpädagogisches Coaching, Netzwerkarbeit; freiberufliche Medientrainerin.

Literatur

- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2025): JIM-Studie 2025. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Abrufbar unter: https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf [Stand: 20.03.2026].
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2024): KIM-Studie 2024. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Abrufbar unter: <https://mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf> [Stand: 20.03.2026].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin soll 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 veröffentlicht.