



HOW TO

engage Gen Z to

*th?nk
tw!ce*

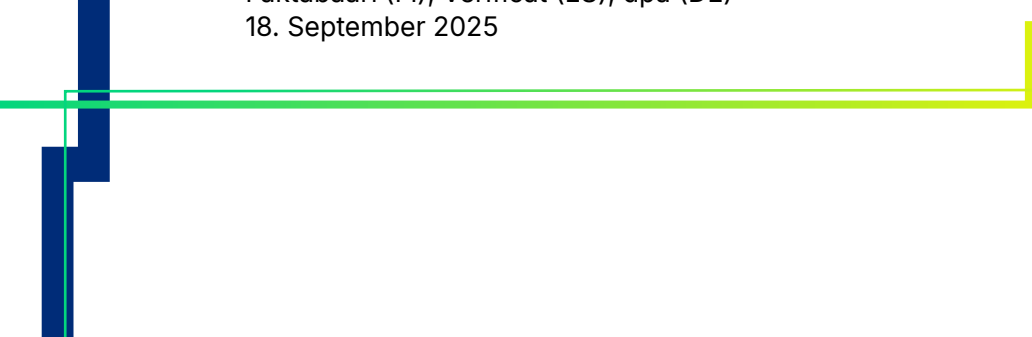




EU Project: „Think Twice: Medienkompetenz for Gen Z“

Faktabaari (FI), Verificat (ES), dpa (DE)

18. September 2025



ZUSAMMENFASSUNG

KURZER ÜBERBLICK ÜBER DAS PROJEKT

Das Think Twice-Projekt war eine zweijährige europäische Initiative für junge Menschen zwischen 14 und 19 Jahren zur Bekämpfung von Desinformation im Netz. Es brachte Faktencheckerinnen, Medienpädagoginnen und zivilgesellschaftliche Partner*innen zusammen, um einen gemeinsamen, jugendorientierten Ansatz zu entwickeln. Das Ziel war, Digital Natives mit Fähigkeiten und Werkzeugen auszustatten, um Online-Inhalte kritisch zu bewerten und eine Widerstandsfähigkeit gegen Falschinformationen aufzubauen.

Das Ergebnis des Projekts ist ein umfassendes Toolkit zur Medienkompetenz, bestehend aus professionell produzierten Videos, Lehrmaterialien sowie Inhalten, die die Teilnehmer*innen selbst erstellt haben.

ZENTRALE ZIELE UND METHODIK

Die Projektstrategie basierte auf drei Hauptsäulen:

- **Entwicklung eines Toolkits**
Erstellung eines mehrsprachigen Pakets mit professionellen Erklärvideos und flexiblen Lehrmaterialien.
- **Community-geführte Inhalte**
Einbindung junger Menschen als Gestalter*innen von Peer-to-Peer-Faktencheck-Videos für soziale Medien.
- **Sich wiederholende Feedback-Schleifen**
Einrichtung strukturierter Workshops und „Community Calls“, um Inhalte und Methoden fortlaufend anhand des Inputs der Teilnehmer*innen anzupassen.

Dieser partizipative Ansatz zielte darauf ab, über traditionelle Top-Down-Bildung hinauszugehen, indem junge Menschen ermutigt wurden, selbst zu aktiven Gestalterinnen zu werden und Desinformation zu entlarven.

Eine der Kernideen des Projekts und dieses White Papers ist die Frage: Wie kann man die Gen Z dazu bringen, zweimal nachzudenken? Faktenchecker*innen, wie Faktabaari, haben die notwendigen Schritte mit STOP, THINK, CHECK zusammengefasst, während das Think Twice-Projekt noch mehr Handlung, Kommunikation und Engagement der Jugendlichen durch einen Bottom-up-Ansatz gefördert hat.



MAN STELLE SICH JUNGE MENSCHEN VOR

DIE DIE DEBATTE ÜBER DEN AUFBAU EINES NACHHALTIGEN INFORMATIONEN-ÖKOSYSTEMS

IN DIE EIGENEN HÄNDE NEHMEN.

WAS WÜRDEN SIE SAGEN?

WAS LERNEN WIR, WENN WIR IHNEN HELFEN, IHRE STIMME ZU FINDEN?

Während dieses White Paper Lehren für die Zukunft reflektiert, wirft es auch die Frage auf, welche zusätzlichen Maßnahmen im Zeitalter der generativen KI notwendig sind – einer Technologie, die seit der Konzeption und dem Beginn des Projekts bedeutende Fortschritte gemacht hat.

Seit 2022 ist generative KI schrittweise auf den Mobilgeräten der Gen Z verfügbar geworden und konkurriert mit ihrer Bildschirmzeit. Im Kontext von Desinformation stellt dies eine zusätzliche Herausforderung dar, besonders in Bezug auf die Authentizität von Inhalten, zusätzlich zu sozialen Medienplattformen, die Inhalte bereits durch undurchsichtige Algorithmen verstärken. Auch wenn die Auswirkungen generativer KI auf die Gen Z weiterer Forschung bedürfen, ist bereits klar, dass künftige Ansätze der Medienkompetenz dringend KI-Bewusstsein und -kompetenz einbeziehen müssen – Konzepte, die im EU-KI-Gesetz angesprochen werden, für die es jedoch noch an umfassenden Bildungsinhalten fehlt.

Diese Dimension wurde während des Projekts zwar nicht vollständig abgedeckt, aber einige Materialien wurden entwickelt, und mehrere Initiativen, die diese Fähigkeiten ansprechen, werden für die Zukunft aufgeführt. KI-Kompetenz darf in zukünftigen Empowerment-Projekten nicht vernachlässigt werden.

Dieses White Paper richtet sich in erster Linie an:

1. Pädagog*innen und Lehrkräfte
2. Faktenchecker*innen und Organisationen der Medienkompetenz
3. Jugendarbeiter*innen und NGOs

Sekundäre Zielgruppen sind Medienpolitiker*innen, Entscheidungsträger*innen und Trainer*innen.

WICHTIGSTE ERGEBNISSE UND ERKENNTNISSE



Authentizität und Reichweite

Von Jugendlichen erstellte Inhalte waren zwar weniger professionell als die der Projektpartner*innen, erwiesen sich aber als authentischer und ansprechender für junge Zielgruppen auf Plattformen wie TikTok und Instagram.



Wirksamkeit hybrider Modelle

Die Kombination von professionell aufbereitetem Grundwissen mit Videos aus der eigenen Peer Group ergab ein wirkungsvolles und umfassendes Lernerlebnis.



Kommunikation und Struktur

Eine klare und flexible Kommunikation – sei es über Schulplattformen, Instant Messenger oder direkte Interaktion – erleichtert eine erfolgreiche Projektumsetzung.



Bedeutung psychologischer Sicherheit

Es ist entscheidend, den Jugendlichen ein sicheres Umfeld zu bieten. Dazu gehören sorgfältige Moderation und Begleitung während des Projekts, um zu verhindern, dass sie sich von der Dimension von Online-Desinformation überwältigt fühlen.



Anreize für Teilnahme

Bei langfristigen Projekten, besonders außerhalb der Schule, ist eine Form von Anreiz hilfreich, um eine konstante Teilnahme und qualitativ hochwertige Inhalte zu gewährleisten.



Technologie ist nicht neutral

Die menschliche Handlungsfähigkeit muss gestärkt werden: Ethische Fragen müssen bei der Erstellung digitaler Inhalte benannt werden, besonders mit Blick auf die Macht und die fehlende Rechenschaftspflicht von Technologieunternehmen, Plattformbetreibern und generativen KI-Modellen. Ausmaß und Geschwindigkeit der Auswirkungen sind eine beispiellose Herausforderung. Deshalb sind EU-weites Handeln und die Stärkung menschlicher Verantwortung im Umgang mit KI unverzichtbar.

ZUSAMMENFASSUNG DER ZENTRALEN EMPFEHLUNGEN

Unsere Empfehlungen für zukünftige Initiativen zur Medienkompetenz mit jungen Zielgruppen:

- **Eine hybride Content-Strategie priorisieren**
Professionelle Videos nutzen, um Kernkonzepte zu vermitteln, und Community-geführte Videos einsetzen, um diese relevant und greifbar zu machen.
- **Starke Feedback-Schleifen aufbauen**
Junge Menschen direkt in die Entwicklung einbeziehen, damit die Inhalte authentisch und wirksam sind.
- **Fokus auf mentale Sicherheit legen**
Praktiken integrieren, die Teilnehmer*innen vor der emotionalen Belastung durch den Umgang mit Desinformation schützen, z. B. durch Moderation und offene Diskussion.
- **Bestehende Strukturen nutzen**
Eng mit Pädagog*innen zusammenarbeiten und etablierte Kommunikationskanäle einsetzen, um Medienkompetenz nahtlos sowohl in formale als auch informelle Lernumgebungen einzubetten.
- **Herausforderungen durch generative KI adressieren**
Empfehlungen wie die im kommenden EU-DigComp 3.0 (geplant für Ende 2025) beschriebenen Kompetenzen für lebenslanges Lernen innerhalb schützender EU-Regulierungsrahmen integrieren.