

A stylized illustration of a person's face with large, white eyes and black pupils. The person is wearing a pink top. A hand with a black sleeve is pointing at a yellow smiley face icon. The background is green. The text is contained within speech bubbles and a hashtag.

CONTENT-CHAT

BOOSTER PACK

#Lasst uns über
TikTok sprechen



WARUM DIESES KARTENSET? 🗨️

Wir alle sind Teil einer digitalen Welt. Welche Rolle spielt TikTok darin und für unser Miteinander? Die Plattform ist ein Ort, an dem wir uns ausdrücken, kreativ sind und uns informieren können. Sie hat aber auch großen Einfluss darüber hinaus.

Dieses Kartenset ist im Projekt *demo:create* entstanden. Es ist ein Erweiterungspaket zum Kartenspiel „Lasst uns über Medien sprechen! #Gesprächsimpulse zu digitalen Erfahrungen“. Das Spiel richtet sich an Eltern, Lehr- und Fachkräfte und dient dazu, mit Gruppen spielerisch über ihre TikTok-Erfahrungen ins Gespräch zu kommen. Es kann als Einstieg genutzt werden, um die Diskussion anzuregen und anschließend einzelne Aspekte zu vertiefen. Ziel ist es, dass (junge) Menschen ihre TikTok-Nutzung reflektieren, indem sie verschiedene Aspekte (kritisch) zu betrachten lernen. Zudem sollen sie TikTok als Raum verstehen lernen, in dem wichtige demokratische Prozesse ausgehandelt werden.



**UND WIE NUTZT DU DIE MEDIEN?
LASS UNS DARÜBER REDEN!**



Für viele Menschen ist TikTok ein wichtiger Bestandteil des Alltags. Es hat erheblichen Einfluss darauf, wie wir miteinander interagieren, Content konsumieren und Informationen teilen.

Es ist wichtig, dass junge Menschen darüber nachdenken, welche Auswirkungen ihre Nutzung von TikTok auf sie selbst, ihre Freund*innen und Familien sowie auf die Gesellschaft haben kann und wie unser Medienverhalten sich individuell unterscheidet. Jugendliche sollen verstehen, welche ethischen Fragen damit verbunden sind, wenn sie persönlichen Content von sich und anderen online teilen. Sie sollten die politischen Auswirkungen z.B. der Verbreitung von Falschnachrichten oder den Einfluss auf Wahlen via TikTok verstehen. Und wissen, welche wirtschaftlichen Dynamiken mit und auf TikTok entstehen und wie sich dies auf ihre Plattformnutzung auswirkt.

Das Set soll auch zum Gespräch darüber anregen, wie Diskriminierung, digitale Gewalt und Hate Speech auf TikTok wirken und was sich dagegen tun lässt.

Der spielerische Zugang lädt dazu ein, sich aktiv mit den eigenen Erfahrungen in die Diskussion einzubringen – um ein tieferes Verständnis und einen kritischen Umgang mit TikTok zu entwickeln.





SPIELIDEE 1: Überraschungsfragen

Alle Karten werden gemischt auf den Tisch gelegt, mit den verdeckten Karten wird gespielt. Eine Person beginnt, zieht eine Karte (oder bei Nichtgefallen auch gern eine zweite).

a) Die Person liest die Karte laut vor und beantwortet sie. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

b) Die Person liest die Karte und bittet eine andere Person, sie zu beantworten. Diese zieht dann die nächste Karte.

c) Die Person liest die Karte, beantwortet sie und bittet eine weitere Person, sie ebenfalls zu beantworten. Anschließend zieht diese Person die nächste Karte.

SPIELIDEE 2: Gewählte Fragen

Die Fragen liegen offen aus. Eine Person wählt bewusst eine Frage. Danach sind wieder Varianten a) bis c) möglich.

SPIELIDEE 3: Gruppenfragen

*a) In einer kleinen Gruppe können alle Karten ausliegen, jede*r sucht sich eine Karte aus und beantwortet die Frage. Oder: Alle beantworten alle Fragen, die ausgesucht wurden. In einer größeren Gruppe kann die Gruppenleitung 2 bis 3 Fragen aussuchen, die alle beantworten sollen.*

b) Die erste Frage auf jeder Karte ist eine Ja/Nein-Frage. Deshalb können alle Teilnehmenden Ja- und Nein-Kärtchen basteln. Dann wird eine Frage vorgelesen und alle halten ihre Antworten hoch. Anschließend kann die Gruppe darüber ins Gespräch kommen. Das ist auch als soziometrische Aufstellung möglich, auf einer Linie zwischen Ja und Nein.

c) Hier geht es darum, sich in andere hineinzu-denken. Benötigt werden wieder gebastelte Ja/Nein-Kärtchen für alle. Eine Person X wählt eine Frage aus und liest sie vor. Die anderen überlegen, was diese Person wohl antworten wird, und legen ihr Nein- oder ihr Ja-Kärtchen vor sich auf den Tisch. Person X wählt ihre Antwort und legt sie vor sich hin. Nun wird aufgelöst, und alle, die richtig geraten haben, bekommen einen Punkt. Dann ist die nächste Person dran.

SPIELIDEE 4: Kennenlernfragen

Die Fragen als Kennenlernvariante: Die Fragen liegen offen aus. Vor einer Vorstellungsrunde sucht sich jede*r Teilnehmende eine Frage aus und beantwortet diese in der Vorstellungsrunde. Fragen dürfen dabei auch von mehreren Teilnehmenden beantwortet werden.

Praxistipp 1:

Brauchen Sie für Fachbegriffe Erklärungen? Im *demo:create*-Glossar „Do you speak TikTok?“ finden Sie gut verständliche Erläuterungen.



Praxistipp 2:

Sollten im Spiel Fragen aufkommen, die keine*r aus der Gruppe beantworten kann: Nehmen Sie es als Recherche-Anlass, um gemeinsam Wissen zu vertiefen.

Das Booster Pack kann mit dem Kartenspiel „Lasst uns über Medien sprechen! #Gesprächsimpulse zu digitalen Erfahrungen“ kombiniert werden.

UNTERSTÜTZEN SIE PROJEKTE FÜR
EINE DEMOKRATISCHE NETZKULTUR!



Die Amadeu Antonio Stiftung setzt sich für eine demokratische Zivilgesellschaft ein – gegen Antisemitismus, Rassismus und Rechts extremismus. Amadeu Antonio wurde 1990 von Neonazis zu Tode geprügelt, weil er Schwarz war. Mit ihrem Namen ehrt die Stiftung das Andenken der mehr als 200 Todesopfer rechter Gewalt in Deutschland seit 1989/90.

Unser Ziel ist eine Welt ohne Diskriminierung und Gewalt. Eine Welt der Gleichwertigkeit und Demokratie. Dafür fördert die Stiftung bundesweit Initiativen, unterstützt Betroffene rechter Gewalt und wird mit Modellprojekten, Materialien und Beratungsangeboten aktiv.

Die Amadeu Antonio Stiftung ist gemeinnützig und hat die Selbstverpflichtung der Initiative Transparente Zivilgesellschaft unterzeichnet.

Spendenkonto:

IBAN: DE32 4306 0967 6005 0000 00

(Bitte geben Sie bei der Spende Ihre Adresse für eine Spendenbescheinigung an.)





CONTENT-CHAT BOOSTER PACK LASST UNS ÜBER TIKTOK SPRECHEN!

© Amadeu Antonio Stiftung 2024
www.amadeu-antonio-stiftung.de

AUTORIN: Charlotte Lohmann
UNTERSTÜTZUNG: Cornelia Heyken
und Theresa Lehmann
LEKTORAT: Britta Kollberg
GESTALTUNG: Mandy Münzner
DRUCK: Druckzone Cottbus

Das Kartenset ist im Rahmen des Projekts *demo:create* der Amadeu Antonio Stiftung entstanden. Das Projekt wurde durch TikTok gefördert. Wir danken unseren Spender*innen, die die Arbeit der Stiftung erst ermöglichen.

