

# KI CONNECT

EDU TALKS

24. Februar 2026 16:00–18:00 Uhr

## KI in Schule und Jugendalltag

Perspektiven aus Medienpädagogik,  
Jugendschutz und Unterrichtspraxis

jetzt  
anmelden!



 Jena Digital Innovation Hub  
Engelplatz 8 | 07743 Jena



# KI IN SCHULE UND JUGENDALLTAG

24.02.2026 | 16:00–18:00 Uhr

Jena Digital Innovation Hub

Perspektiven aus Medienpädagogik, Jugendschutz und Unterrichtspraxis

## ÜBERBLICK

KI ist längst Teil der Alltags- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen – in Games, Social Media, Streaming und zunehmend auch im schulischen Lernen.

**Die Veranstaltung greift zentrale Fragen auf:**

— Welche Chancen bietet KI für Kreativität und Selbstwirksamkeit?

— Welche Orientierungsrahmen gibt es?

— Welche Herausforderungen entstehen für den Jugendmedienschutz?

— Wie kann KI im Unterricht Teil reflektierter Medienbildung werden?

 **ZAKI**

 **EAH Jena**

 **Carl Zeiss Stiftung**

 **SPAWNPOINT**  
Institut für Spiel- & Medienkultur

jetzt  
anmelden!



## PROGRAMM/BEITRÄGE

**PROF. DR. PHIL. MARTIN GEISLER 1**

(Ernst-Abbe-Hochschule Jena – Professur für Kultur und Medien)

### AVATARE, ALGORITHMEN & ALLTAG. KI IN DER MEDIEN- UND SPIELPÄDAGOGIK.

Die Präsentation beleuchtet Künstliche Intelligenz aus medien- und spielpädagogischer Perspektive mit besonderem Fokus auf Kinder und Jugendliche. Sie verbindet Grundlagen zu KI mit rechtlichen, ethischen und gesellschaftlichen Fragen, u. a. zu Kinderrechten, Datenschutz und weiteren Orientierungsdokumenten. Anhand von Beispielen aus Spiel, Kreativarbeit und Pädagogik werden Chancen und Risiken von KI aufgezeigt. Abschließend wird für einen kritisch-kreativen, spielerischen Umgang mit KI als Mittel zur Stärkung von Medienkompetenz und Selbstwirksamkeit plädiert.

**DIPL. SOZPÄD. GERRIT NEUNDORF 2**

(Institut Spawpoint, USK – Jugendschutzsachverständiger)

### KI, GAMES UND JUGENDMEDIENSCHUTZ: EINE EINORDNUNG AUS SICHT DER USK.

In seinem Input wird Herr Neundorf auf die Nutzung von KI im Kontext der Videospieldentwicklung eingehen und die damit verbundenen Herausforderungen für die Spielenden und den Jugendmedienschutz aus Perspektive der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hinterfragen.

**ALEXANDER WAGNER 3**

(Lehrkraft Medienbildung/Informatik, KI- und Transformationsberater)

### KI IM UNTERRICHT: RÄUME FÜR MEDIENERFAHRUNG SCHAFFEN.

Ausgangspunkt des Beitrags ist die Frage, wie KI im schulischen Kontext nicht nur als technisches Werkzeug, sondern als Gegenstand reflektierter Medienbildung verhandelt werden kann. Im Zentrum steht hierbei die thematische Einbindung im Rahmen des Fachs Medienbildung und Informatik. Anhand konkreter Unterrichtsbeispiele wird skizziert, wie Lernräume gestaltet werden können, die an die Medienrealität der Schüler:innen anschließen und ihre Erfahrungen produktiv einbinden. Im Zentrum stehen didaktische Zugänge, die Reflexionsfähigkeit, Kritikkompetenz und Selbstwirksamkeit im Umgang mit KI fördern.