

# KI zwischen Utopie und Dystopie

Zukunft gestalten  
mit Visual Novels



**#RespektBW**

LMZ  LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG

# Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung	3
2. Bildungsplanbezug	4
3. Was ist eine Visual Novel?	5
4. KI oder KI-System?	5
5. Diese Technik wird benötigt	5
6. Workshopverlauf	6
7. Rollenverteilung während der Gruppenarbeit	10
8. Visual-Novels mit dem Book Creator erstellen	10
9. Weiterführende Materialien	11
10. KI-Systeme aktiv nutzen	12
11. Hinweis	13
12. BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass – Die Kampagne	13
13. Impressum	14
14. Quellenverzeichnis	14

**Thema:** Künstliche Intelligenz

**Medienprodukt:** Visual Novels

**Klassenstufe:** vorrangig 7–9, mit Niveau-Anpassung auch 10–12

**Fächer:** v.a. Informatik, Ethik und Bildende Kunst, aber auch anderer Fachunterricht wie Fremdsprachen

**Umfang:** ca. 6 Schulstunden, auch im Rahmen eines Projektes oder Workshops denkbar

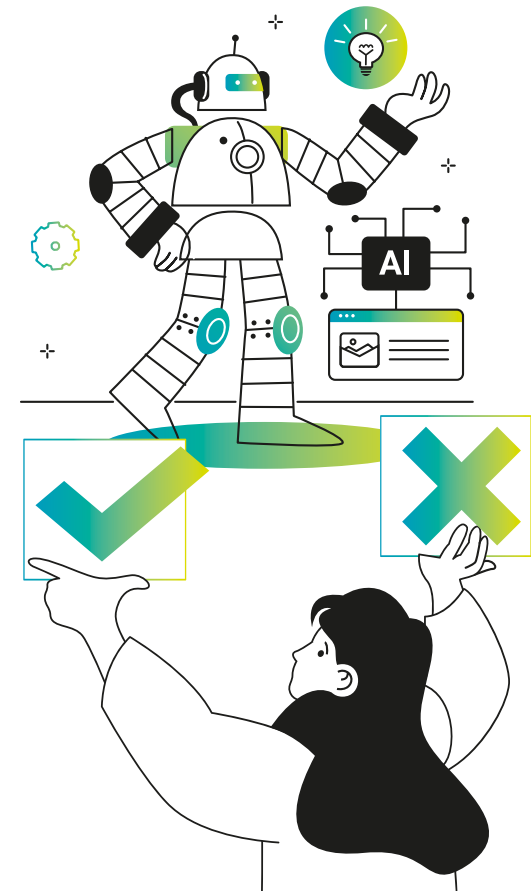
**Technik:** 1–2 Tablets pro Kleingruppe (alternativ: PCs), App Book Creator (alternativ: Präsentationsprogramm), Beamer oder Smartboard

# 1. Kurzbeschreibung

Die Verwendung von Künstlichen-Intelligenz-Systemen (kurz: KI-Systemen) ist längst nicht mehr nur einer bestimmten Personengruppe vorbehalten. Tatsächlich haben alle, die über ein digitales Endgerät und einen Internetzugang verfügen, die Möglichkeit, auf diese Technologien zuzugreifen und sie zu nutzen. Vor diesem Hintergrund ist es unerlässlich, dass Lernende eine fundierte Bildung über Künstliche Intelligenz erhalten. Sie sollten nicht nur darüber informiert werden, wie solche Systeme funktionieren, sondern auch die vielfältigen Chancen und potenziellen Gefahren erkennen, die KI-Systeme in unserer Gesellschaft mit sich bringen.

Genau hier setzt dieses Unterrichtsmaterial an. Lernende kreieren mit dem Tablet und der App Book Creator Visual Novels zu der Frage, wie KI-Systeme die Welt verändern. Diese narrative Herangehensweise ermöglicht es den Lernenden, die komplexen Herausforderungen und Möglichkeiten von KI-Systemen durch eine eigene Geschichte zu erforschen und zu reflektieren.

Wird ihre Geschichte eine Utopie darstellen, in der KI-Systeme zum Wohl der Menschheit beitragen? Oder wird es eine Dystopie sein, welche die Gefahren der Technologie beleuchtet? Oder vielleicht etwas dazwischen? Die Entscheidung und Gestaltungsfreiheit liegen voll und ganz in den Händen der Lernenden, was den Lernprozess umso bereichernder und persönlicher macht.



## 2. Bildungsplanbezug

Künstliche Intelligenz ist als Teil der Mediengesellschaft zu verstehen. Dieses Unterrichtsmaterial vermittelt den Lernenden wichtige Kompetenzen, um im Alltag mit KI-Systemen umzugehen (u.a. kritisches Denken sowie ethisch-moralische Urteilsbildung).

Fach	Klasse	Bildungsplanbezug (BW 2016)
Bildende Kunst	7–12	3.2.4.1 <sup>1</sup> , 3.3.4.1 <sup>2</sup> bzw. 3.4.4.1 Medien <sup>3</sup>
Ethik	7–10	3.1.3.1 <sup>4</sup> bzw. 3.2.3.1 Werte und Normen in der medial vermittelten Welt <sup>5</sup>
Ethik	11/12	3.3.4 <sup>6</sup> bzw. 3.4.4 Verantwortung und Angewandte Ethik <sup>7</sup>
Informatik	8–12	2.4 Analysieren und Bewerten <sup>8</sup>

Fächerunabhängig eignet sich das vorliegende Material auch für die Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung, deren Ziel es ist, „Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können“<sup>9</sup>. Vor diesem Hintergrund lässt sich das Material beispielsweise auch im Fremdsprachenunterricht einsetzen.

Je nach Klassenstufe, in der das Material eingesetzt wird, sind gegebenenfalls Niveau-Anpassungen nötig. Vorschläge hierzu finden sich teilweise im Ablauf. Darüber hinaus ist der Anspruch des Materials gut über individuelle Anforderungen an die konkrete Ausgestaltung des Medienprodukts zu regulieren. So können in der Oberstufe beispielsweise eine größere Tiefe und Komplexität der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema sowie eine elaboriertere Gestaltung der Visual Novel erwartet werden als in der Mittelstufe.



### 3. Was ist eine Visual Novel?

Visual Novels sind digitale, interaktive Geschichten, bei denen Spieler/-innen durch vorgegebene Entscheidungsmöglichkeiten den Verlauf der Handlung beeinflussen (z.B. „Magst du Avocados?“ Ja / Nein). Sie sind vergleichbar mit dem „Choose Your Own Adventure“-Buchgenre. Ein Beispiel für eine von Lernenden erstellte Visual Novel finden Sie bei [BITTE WAS?!<sup>10</sup>](#).

### 4. KI oder KI-System?

Auch wenn dieser Unterschied umgangssprachlich in der Regel nicht gemacht wird, muss genau genommen zwischen KI und KI-Systemen unterschieden werden.

- Künstliche Intelligenz (KI) ist ein Teilgebiet der Informatik und „ein Oberbegriff für Methoden, die auf die Automatisierung von Entscheidungsvorgängen abzielen“<sup>11</sup>.
- KI-Systeme sind u.a. Maschinen, Roboter und Software, die Aufgaben bewältigen. Dafür werden Methoden aus der KI verwendet.

Daher handelt es sich beispielsweise bei ChatGPT nicht um eine KI, sondern um ein KI-System.

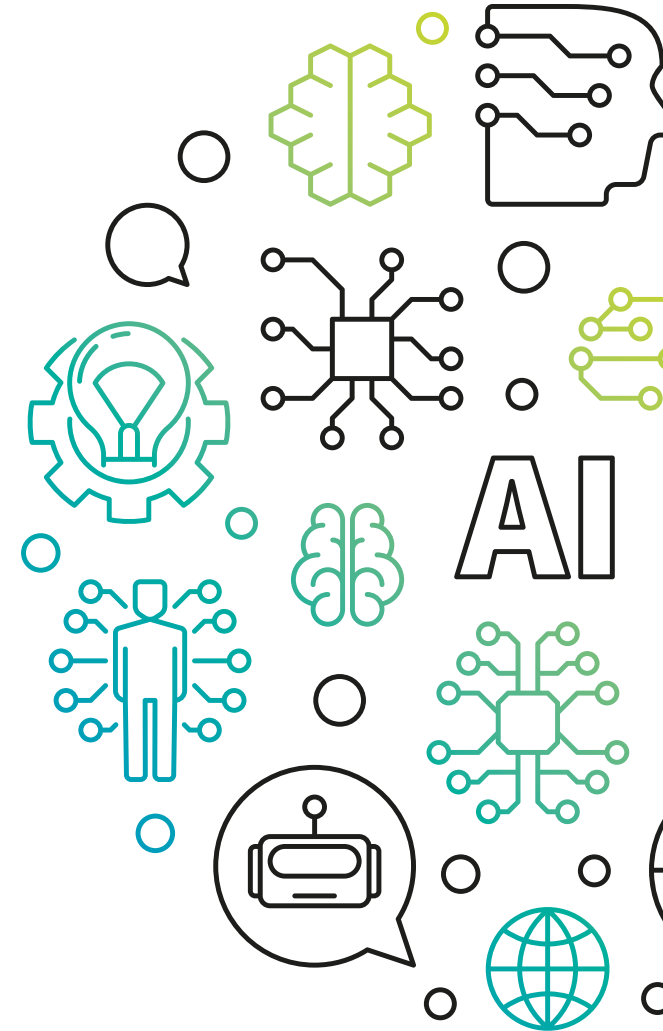
### 5. Diese Technik wird benötigt

Um das Projekt im Unterricht umzusetzen, wird die folgende Technik benötigt:

- 1–2 Tablets pro Kleingruppe (genaue Anzahl ist abhängig von der Rollenverteilung während der Gruppenarbeit); alternativ kann hier auch der PC-Raum genutzt werden
- Book Creator als App (iPads) oder als Browser-Version (Android-Tablet oder Laptop/PC)
- ein Beamer (eventuell mit Apple TV) oder Smartboard, um die Visual Novels der Lernenden präsentieren zu können






Als App lässt sich Book Creator nur auf dem iPad nutzen. Wenn Sie keinen Zugang zu iPads haben, kann der Book Creator aber auch im [Webbrowser<sup>12</sup>](#) verwendet werden. Hierfür können Android-Tablets, Laptops oder PCs eingesetzt werden. Der Nachteil ist, dass alle Lernenden in diesem Fall ein Konto brauchen, um Bücher erstellen zu können. Wenn der Book Creator gar nicht verwendet werden kann, können Visual Novels mit PowerPoint oder der kostenlosen Präsentations-Software von OpenOffice erstellt werden.



# 6. Workshopverlauf

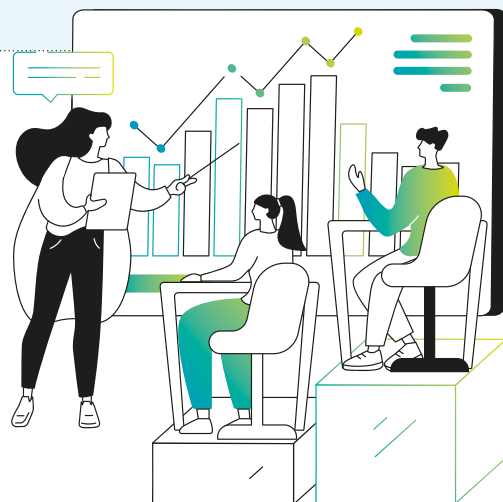
Phase/Zeit	Inhalt	Sozialform	Material	Didaktisch-methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
<b>Begrüßung und Gruppenbildung</b>  ca. 5 min	Begrüßung durch die Lehrkraft sowie kurze Vorstellung des geplanten Projekts  Einteilung der Lerngruppe in Kleingruppen mit je maximal vier Lernenden	Plenum	✔ farbige Karten in x unterschiedlichen Farben (x wird bestimmt durch die Anzahl der gewünschten Kleingruppen)	Um die Gruppeneinteilung schnell und einfach zu gestalten, können Karten in unterschiedlichen Farben zufällig an die Lernenden verteilt werden. Lernende mit derselben Farbe müssen sich dann im Klassenraum finden und eine Gruppe bilden.	
<b>Einstieg</b>  ca. 10 min	Brainstorming zur Frage „Was ist Künstliche Intelligenz?“	Gruppenarbeit	✔ Tablets	Für das Brainstorming können analoge oder digitale Tools wie <a href="#">TaskCards</a> <sup>13</sup> oder <a href="#">Miro</a> <sup>14</sup> verwendet werden.	Die Einheit kann mit einem Erklärvideo begonnen werden. Zwei beispielhafte Videos finden Sie bei YouTube: <a href="#">„Künstliche Intelligenz in 2 Minuten erklärt“</a> <sup>15</sup> von KI-Campus und <a href="#">„Künstliche Intelligenz – einfach erklärt“</a> <sup>16</sup> von SRF Kids.
<b>Sicherung</b>  ca. 10 min	Auswertung der Ergebnisse, um einen ähnlichen Wissensstand bei den Lernenden zu generieren	Plenum			

Phase/Zeit	Inhalt	Sozialform	Material	Didaktisch-methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
<b>Erarbeitung I</b> ca. 10 min	Die Lernenden setzen sich mit den positiven Auswirkungen von KI-Systemen auf die Gesellschaft auseinander. Dies geschieht via <a href="#">Bildkartei</a> <sup>17</sup> -Methode.	Gruppenarbeit	 <a href="#">Bildkartei-Bilder</a> <sup>18</sup>	Jede Gruppe bekommt dieselben zehn Bilder. Die von den Lernenden erdachten positiven Auswirkungen können auch hypothetisch sein.	Es können auch Karten mit konkreten Input-Stichpunkten ausgelegt werden, z.B.: „Roboter in der Pflege“, „Überwachung am Flughafen durch KI-Systeme“, „Kunst durch KI-Systeme erstellen“ usw.
<b>Sicherung I</b> ca. 10 min	Jede Gruppe stellt ihre gesammelten positiven Auswirkungen von KI-Systemen auf die Gesellschaft vor. Die Lehrkraft notiert entsprechende Stichpunkte an der Tafel oder einem sonstigen Präsentationsmedium und findet gemeinsam mit den Lernenden passende Überkategorien (z.B. KI-Systeme im Automobilbereich, KI-Systeme in der Medizin usw.).	Plenum	 Präsentationsmedium (Tafel, Smartboard o.Ä.)		Die Moderation dieser Sicherung kann je nach Lerngruppe auch von den Lernenden übernommen werden.
<b>Erarbeitung II + Sicherung II</b> ca. 20 min	Die Lernenden setzen sich mit den negativen Auswirkungen von KI-Systemen auf die Gesellschaft auseinander. Sie gehen dabei wie bei den positiven Auswirkungen nach der Bildkartei-Methode vor. Die negativen Auswirkungen werden erneut an der Tafel notiert (in einer anderen Farbe) und die Auswirkungen können den bereits vorhandenen Überkategorien zugeordnet werden. Wenn keine passende Überkategorie vorhanden ist, kann eine neue angelegt werden.	Gruppenarbeit	 <a href="#">Bildkartei-Bilder</a> <sup>19</sup>	Die Bilder sind identisch mit denen der vorangegangenen Phase. Die von den Lernenden erdachten negativen Auswirkungen können auch hypothetisch sein.	Auch hier können Karten mit konkreten Input-Stichpunkten ausgelegt werden, z.B. „Roboter in der Pflege“, „Überwachung am Flughafen durch KI-Systeme“, „Kunst durch KI-Systeme erstellen“ usw.

Phase/Zeit	Inhalt	Sozialform	Material	Didaktisch-methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
<b>Projekt: Einführung</b>  ca. 10 min	Ansatz der aktiven Medienarbeit wird vorgestellt: Visual Novels  Ein Beispiel wird gezeigt und der weitere Aufbau des Unterrichtsmoduls wird erklärt.	Plenum	✔ Präsentationsmedium	Es kann diese <a href="#">Beispiel-Visual-Novel<sup>20</sup></a> verwendet werden.	
<b>Projekt: Ideenfindung</b>  ca. 10 min	Ideenfindung: Welche Geschichte soll erzählt werden?	Gruppenarbeit	✔ ggf. <a href="#">Bildkartei-Bilder<sup>21</sup></a>	Es können die bereits verwendeten zehn Bilder als Unterstützung genutzt werden.	
<b>Projekt: Konzepterstellung</b>  ca. 20 min	Schreiben der Geschichte. Dabei müssen auch die einzelnen Entscheidungen miteinkalkuliert werden, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen.	Gruppenarbeit	✔ Papier und Stift oder Tablets bspw. mit Notizen-App	Diese Phase ist erst abgeschlossen, wenn die Lehrkraft den Entwurf der Gruppe gesichtet und freigegeben hat. Es sollte besonders darauf geachtet werden, dass die dargestellten Vor- und/oder Nachteile schlüssig aufbereitet sind.	Die Lernenden können den Text auch per Spracheingabe diktieren, wenn eine ausreichende Schreibkompetenz nicht gegeben ist.
<b>Projekt: Bildersuche</b>  ca. 20 min	Die Lernenden suchen am Tablet oder am Computer in lizenzfreien Bilddatenbanken nach passenden Bildern für ihre Visual Novels.	Gruppenarbeit	✔ Tablets	Passende, sichere und kostenlose Datenbanken sind unter anderem <a href="#">Unsplash<sup>22</sup></a> und <a href="#">Pexels<sup>23</sup></a> .	Dieser Abschnitt kann auch parallel zum nachfolgenden stattfinden. Siehe hierzu den Abschnitt 7. <i>Rollenverteilung während der Gruppenarbeit.</i>
<b>Projekt: Erstellung</b>  ca. 70 min	Erstellung der Visual Novel mit dem Book Creator	Gruppenarbeit	✔ Tablets mit Book Creator		



Phase/Zeit	Inhalt	Sozialform	Material	Didaktisch-methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
<b>Projekt: Präsentation</b>  ca. 50 min	Präsentation der Visual Novel vor der Klasse	Plenum	✔ Tablets und Präsentationsmedium	Alternative zur Präsentation: Die Visual Novels der einzelnen Gruppen können auch über einen kostenlosen Book-Creator-Lehrkraft-Account (bis zu 40 Lernende) mit den anderen Gruppen geteilt werden. Die Rezeption der Geschichten erfolgt dann in den jeweiligen Gruppen. Eine Besprechung mit Peer-Feedback sollte im Anschluss dennoch stattfinden.	Wenn es den Lernenden schwerfällt, ihre Werke zu präsentieren, kann auch eine kleine Ausstellung gestaltet werden. Die Lernenden können dann mit einem Laufzettel die Ausstellung durchlaufen und zu jeder Visual Novel Fragen und Anmerkungen aufschreiben. Auch die Präsentation vor einer anderen Zielgruppe (andere Lerngruppen, Eltern etc.) bietet sich an und vermittelt Wertschätzung.
<b>Abschluss</b>  ca. 10 min	Reflexion und Verabschiedung	Einzelarbeit und Plenum		Die Reflexion kann beispielsweise anhand der 5-Finger-Methode stattfinden. Hinweise zur Methode finden Sie auf der <a href="#">Webseite des LMZ<sup>24</sup></a> .	



## 7. Rollenverteilung während der Gruppenarbeit

Innerhalb der Gruppe können unterschiedliche Rollen an die Lernenden verteilt werden. Bei einer Gruppe von vier Lernenden könnte die Rollenverteilung in der Gruppe beispielsweise folgendermaßen aussehen:

- Alle vier Lernenden erstellen gemeinsam das Konzept für die Visual Novel.
- Zwei Lernende erstellen anschließend die Visual Novel im Book Creator.
- Zwei Lernende suchen währenddessen nach passenden Bildern auf den genannten Webseiten und geben diese an das andere Team weiter.

So wird sichergestellt, dass alle Gruppenmitglieder zu jedem Zeitpunkt eine Aufgabe haben. Es kann ein Wechsel der Aufgaben nach einer gewissen Zeit stattfinden. Außerdem kann den Lernenden in der Gruppe jeweils eine generelle Rolle zugewiesen werden: Gruppenleiter/-in, Zeitwächter/-in, Streitschlichter/-in, Schreiber/-in usw.

## 8. Visual-Novels mit dem Book Creator erstellen

Für die Erstellung der Visual Novels bietet sich die App Book Creator an, da diese schnell und einfach zu bedienen ist:

1. Die Lernenden erstellen ein neues Buch und gestalten das Deckblatt (der Book Creator zählt dieses Deckblatt als Seite 1 – das wird später wichtig).
2. Auf Seite 2 (erste Inhaltsseite) schreiben die Lernenden die Einleitung ihrer Geschichte und ergänzen diese ggf. um Bilder. Sie geben zwei Auswahlmöglichkeiten vor.
3. Auswahlmöglichkeit 1 leitet mit einem Klick auf Seite 3 weiter.
4. Auswahlmöglichkeit 2 leitet mit einem Klick auf Seite 4 weiter.
5. Die Lernenden ergänzen die Seiten 3 und 4 um entsprechende Texte, Bilder sowie weitere Auswahlmöglichkeiten und fahren fort. So wird nach und nach die gesamte Visual Novel erstellt.

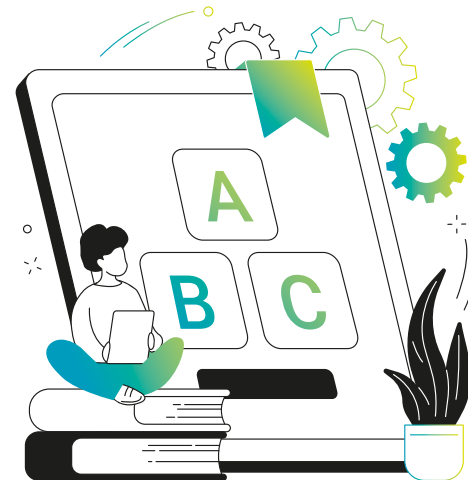


### Wichtige Links

- [Kurzanleitung: Wie funktioniert der Book Creator?](#)<sup>25</sup>
- [Video-Tutorial: Wie verlinke ich Bilder und Texte im Book Creator auf Inhaltsseiten?](#)<sup>26</sup>

# 9. Weiterführende Materialien

- Das [Bundesamt für Sicherheit und Informationstechnik<sup>27</sup>](#) erklärt auf seiner Seite, was Künstliche Intelligenz ist und wie sie funktioniert.
- Eine Übersicht, die in einfachen Worten und mithilfe von Videos erklärt, was KI-Systeme heute schon können und wo ihre Gefahren liegen, finden Sie bei [KI Konkret<sup>28</sup>](#).
- Der KI-Campus ist eine [Lernplattform für Künstliche Intelligenz<sup>29</sup>](#) mit kostenlosen Online-Kursen, Videos, Podcasts und Tools zur Stärkung von KI-Kompetenzen.
- Auch die Universität Helsinki hat [einen ausführlichen kostenlosen Onlinekurs zum Thema KI<sup>30</sup>](#) erstellt. Er behandelt Themengebiete wie Deep Learning und maschinelles Lernen und setzt ab einem gewissen Punkt Informatikkenntnisse voraus.
- Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg zeigt Ihnen [21 KI-Lernideen<sup>31</sup>](#) für Ihren Unterricht.
- Der [KI-Kurs<sup>32</sup>](#) des Tübingen AI Center ist für Lernende konzipiert und bietet Aufgaben zu den Kategorien „Woher kommt KI?“, „Wie baut man eine KI?“ und „Wie geht man mit KI um?“.



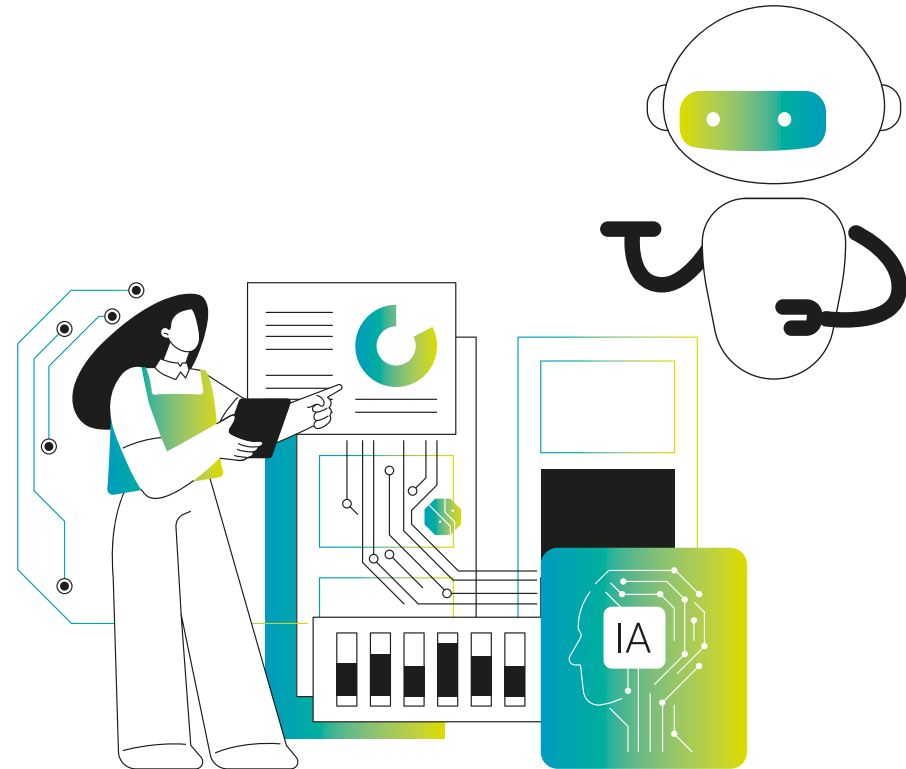
# 10. KI-Systeme aktiv nutzen

Im Sinne ganzheitlichen und handlungsorientierten Lernens bietet es sich grundsätzlich an, nicht nur etwas *über* einen Unterrichtsgegenstand zu lernen, sondern *mit* ihm. Im vorliegenden Fall hieße das, Chancen und Herausforderungen von KI-Systemen nicht nur in der oben dargestellten Form zu reflektieren, sondern sie darüber hinaus auch aktiv im Unterrichtsetting zu erproben und daraus in Begleitung der Lehrkraft Schlüsse zu ziehen:

- Bezüglich der einleitenden Frage „Was ist Künstliche Intelligenz?“ könnte die Lerngruppe in den Diskurs mit einem textgenerierenden KI-System gehen.
- Von einem textgenerierenden KI-System könnten die Lernenden sich auch Feedback zu den Entwürfen für ihre Visual Novels holen oder alternative Konzeptionen erstellen lassen.
- Die Bilder für die Visual Novels könnten die Lernenden von einem KI-System generieren lassen.

Jeder Einsatz von KI-Systemen muss dann natürlich auch mit den Lernenden reflektiert werden, um anhand der konkreten Beispiele Unterschiede zur eigenen Herangehensweise herauszuarbeiten und gleichermaßen Chancen wie auch Grenzen des KI-Einsatzes zu verstehen.

Das Kultusministerium Baden-Württemberg rät jedoch aus Gründen des Datenschutzes vom aktiven Einsatz von KI-Systemen im Unterricht ab, solange sie nicht den Richtlinien der DSGVO entsprechen.



# 11. Hinweis

Bei der Nutzung externer Tools und Angebote (ob KI-basiert oder nicht) ist es grundsätzlich wichtig, die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zu prüfen und datenschutzrechtliche Bestimmungen einzuhalten. Zu diesem Zweck sollten Lehrkräfte sich vor der Nutzung dieser Anwendungen über die Datenschutzbestimmungen informieren und sicherstellen, dass sie die jeweiligen Anforderungen erfüllen. Dafür sollten auch die Lernenden grundsätzlich sensibilisiert werden. Insbesondere sensible Daten wie Name oder Kontaktdaten sollten nicht preisgegeben werden, weshalb die Nutzung von Anwendungen ohne Anmeldung zu bevorzugen ist.

In unseren Unterrichtsmaterialien verweisen wir auf ausgewählte YouTube-Videos. Bitte beachten Sie, dass YouTube werbefinanziert arbeitet, sodass Ihnen (und Ihrer Lerngruppe) vor Beginn eines Videos Werbeanzeigen gezeigt werden können. Diese Anzeigen können derzeit auf unterschiedlichen Wegen umgangen werden:

1. Wenn Sie der URL des entsprechenden YouTube-Links einen Bindestrich zwischen „yout“ und „ube“, also „youtube-“ hinzufügen, öffnet sich das gewünschte Video direkt im Vollbildmodus ohne YouTube-Umgebung und Werbung.
2. Alternativ können Sie einen sogenannten Adblocker installieren, der ungewünschte Werbung blockiert. Hier gibt es zahlreiche verschiedene Anbieter.
3. Durch die Nutzung des quelloffenen Browsers *Brave* werden automatisch Anzeigen und Tracker blockiert.

In den Nutzungsbedingungen von YouTube steht allerdings, dass man Funktionen der Plattform nicht umgehen oder beeinträchtigen darf. YouTube weist außerdem darauf hin, dass die Nutzung von Adblockern auf ihrer Seite nicht erlaubt ist und empfiehlt eine werbefreie Nutzung der Inhalte mithilfe des kostenpflichtigen Abonnements von YouTube Premium. Ob der Einsatz der beschriebenen Tools damit tatsächlich verboten ist, ist jedoch nicht endgültig geklärt.



# 12. BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass – Die Kampagne

Wir wollen nicht zusehen, wie sich Hass, Fake News und Intoleranz im Netz ausbreiten. Mit BITTE WAS?! kontern wir gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen gegen Fake und Hass. Wir klären auf und schaffen ein Bewusstsein für Fairness, für Echtheit und gegen Hass. Dazu bieten wir eine Informationskampagne auf Social Media, Workshops und Events für Lernende, Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte sowie regelmäßige Challenges an. Unser Ziel ist dabei stets ein respektvolles Miteinander – online wie offline.



# 13. Impressum

## Herausgeber

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg  
Vertreten durch Direktor Michael Zieher  
Rotenbergstraße 111  
70190 Stuttgart  
Telefon: +49 (0)711 4909-6399  
E-Mail: [lmz@lmz-bw.de](mailto:lmz@lmz-bw.de)

Dieses Materialpaket ist Teil der Kampagne #RespektBW.

## Bereichsleitung

Christian Heneka  
[bitte-was@lmz-bw.de](mailto:bitte-was@lmz-bw.de)

## Autor

Lukas Flad

## Redaktion

Angela Klein

## Gestaltung

Superherodesign

Stuttgart, April 2025

## Urheberrecht

Die Inhalte (Layout, Grafiken, Bilder etc.) sind urheberrechtlich geschützt. Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung sind erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Webseite [www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de). Urheberrechte Dritter sind zu beachten. Sie sind als solche kenntlich gemacht.

## Bilder und Grafiken

### FREEPIK:

- venomusvector: AI concept round illustration Artificial Intelligence vector symbol
- vectorjuice: Chatbot in healthcare abstract concept vector illustration Artificial intelligence caregiver chatbot healthcare use anonymous consultation clinic AI assistant chat service abstract metaphor
- julletta: Young woman cries for a dead dog Ghost of a dog Flat vector illustration
- vectorjuice: Selfisolation party abstract concept vector illustration Celebration online video call happy friend quarantine fun coronavirus outbreak zoom videoconference virtual chat abstract metaphor
- storyset: Artificial intelligence concept illustration
- rastudio: Business process automation isolated cartoon vector illustrations artificial intelligence in
- alexdndz: Online voting concept with cartoon people in flat design for web Woman choosing political candidates and giving approve tick in quiz Vector illustration for social media banner marketing material
- vectorjuice: Online workshop abstract concept vector illustration Digital workshop online topic course distance web learning group video call webcam laptop screen educational webinar abstract metaphor
- vectorjuice: Internal education abstract concept vector illustration Internal employee education professional development program training speaker business coach teamwork learning abstract metaphor
- vectorjuice: Student club abstract concept vector illustration Student organization university interest club afterschool activity program college association professional hobby society abstract metaphor

## Internetseiten dritter Anbieter/Links

Soweit Inhalte dieses Materials auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ auf den Inhalt dieser Seiten keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

# 14. Quellenverzeichnis



BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass ist Bestandteil von #RespektBW, einer Kampagne der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt und für eine respektvolle Diskussionskultur in den sozialen Medien. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg durch.