Fachhochschule Graubünden
University of Applied Sciences

Institut für Multimedia Production

MediaQuest: Partnerschule werden

Medienkompetenz, die im Alltag wirkt: spielerisch lernen, selbst gestalten, gemeinsam weiterentwickeln.



Worum es geht

Ihre Schüler:innen bewegen sich täglich in digitalen Medien und stehen dabei ständig vor Fragen, auf die sie oft keine sichere Antwort haben: Ist dieser Inhalt glaubwürdig? Ist das Bild KI-generiert? Wie gehe ich mit Druck, Konflikten oder belastenden Inhalten um? Wissen allein reicht hier nicht, Jugendliche brauchen Handlungskompetenzen.

Hier setzt das Projekt **MediaQuest** an: ein interaktives, gamifiziertes Lerntool kombiniert mit interaktiven Workshops, in dem Jugendliche realitätsnahe Situationen aus ihrem digitalen Alltag durchspielen, Entscheidungen treffen und deren Konsequenzen unmittelbar erleben.

Was MediaQuest Ihrer Schule bieten kann

- **Passend zum Lehrplan 21:** unterstützt den Unterricht in *Medien und Informatik*, einsetzbar auch in Deutsch, ERG oder Projektwochen.
- **Sofort einsetzbar:** Lehrpersonen erhalten MediaQuest-Module mit didaktisch strukturierten Materialien, die sie flexibel und mit wenig Vorbereitung im Unterricht einsetzen können.
- **Aktuelle Themen:** KI-generierte Inhalte, Desinformation, Cybermobbing und digitale Gewalt, die Macht der Algorithmen, exzessive Mediennutzung.
- **Motivierend:** die Module bieten Quizzes oder Challenges. Levels, Badges und Challenges machen individuelle Lernfortschritte sichtbar.
- **Vom Verstehen zum Können:** In begleitenden Workshops produzieren die Jugendlichen eigene Audio-Stücke, Video-Reportagen oder interaktive Inhalte.
- **Prävention mit Wirkung:** MediaQuest stärkt reflektierte Meinungsbildung und gesellschaftliche Teilhabe, geeignet auch für heterogene Klassen.



Der Zeitrahmen
Das Projekt startet im November 2026. Erste Workshops und Tests im Unterricht finden voraussichtlich im ersten Halbjahr 2027 statt. Der Lektionen-Umfang für diese Tests beträgt circa zwei Doppellektionen. Die Workshops sollen nach Abschluss der Doppellektionen im Rahmen von Projektwochen gegen Ende des Semesters/Schuljahrs stattfinden. Das Projekt hat momentan eine Laufzeit von 24 Monaten.

Ihre Rolle als Partnerschule

- Ihre Lehrpersonen erproben Prototypen im eigenen Unterricht und wirken als **Co-Creators** mit.
- Rückmeldungen von Lehrpersonen und Schüler:innen fliessen direkt in die Weiterentwicklung ein.
- Sie erhalten **Workshops**, frühen und kostenfreien Zugang zum Tool und Austausch mit Fachleuten aus Bildung, Medien, Prävention und Jugendmedienschutz.
- **Ihre Schule** positioniert sich sichtbar **als Vorreiterin** in der Medienkompetenzförderung.

Wissenschaftlich fundiert
Die Fachhochschule Graubünden begleitet die Entwicklung nach dem Ansatz des *Design-Based Research*: Entwicklung, Erprobung im Unterricht und Evaluation greifen ineinander, die Wirksamkeit wird laufend überprüft. Wir werden von Expert:innen der PH Zürich beraten.

Überregional und nachhaltig
Schulen und Kantone können die Inhalte übernehmen und anpassen. So trägt MediaQuest dazu bei, Medienkompetenz dauerhaft im Schulalltag zu verankern.

Interesse?
Wir freuen uns auf Sekundarschulen, die mit uns Medienkompetenz neu denken möchten. Melden Sie sich für ein unverbindliches Gespräch.

Ihr MediaQuest-Projektteam

Dr. Daniel Klug,
Projektleiter / Social-Media-Experte, daniel.klug@fhgr.ch, +41 81 286 36 45

Dr. Elke Schlote,
Mediendidaktik-Expertin, elke.schlote@fhgr.ch, +41 81 286 36 42

Dominik Gut,
Multimedia-Producer, Game-Designer, dominik.gut@fhgr.ch, +41 81 286 39 55

Sebastian Drews,
Workshopleiter, sebastian.drews@fhgr.ch, +41 81 286 38 63