

Schulwettbewerb

Medienkompetenz stärken!



Jänner-Juli
2026

**Sehr geehrte Schulleitung,
Sehr geehrte Lehrkräfte,**

wir möchten Sie herzlich einladen, am MILES-Schulwettbewerb teilzunehmen.

MILES ist eine von der EU geförderte Initiative zur Förderung kritischer Medienkompetenz an Schulen.

Gemeinsam mit Schulen, NGOs, Forschungs- und Bildungseinrichtungen aus zehn EU-Ländern startet MILES im ersten Halbjahr 2026 einen europaweiten Schulwettbewerb.

Schulklassen ab der 8. Jahrgangsstufe entwickeln dabei ein (Brett-)spiel zu *Medien, Fake News und Desinformation*.





Kurzüberblick

Was? Europäischer Schulwettbewerb: Schulklassen entwickeln ein (Brett-)Spiel zu *Medienkompetenz, Fake News, Desinformation*

Für wen? **Ab 8. Jahrgangsstufe.** Klassen, Jahrgänge oder Projektgruppen.

Wann? Workshop-Umsetzung Jänner–Juli 2026. Info-Event bei Ihnen vor Ort Okt.–Dez. 2025.

Wie? Kann sowohl unterrichtsübergreifend als auch im Rahmen eines Unterrichtsschwerpunkts durchgeführt werden.

Wo? Workshops **an Ihrer Schule** oder bei uns. Nationale Abschlussveranstaltung in Wien; europäisches Finale in Brüssel.

Gewinn wird bekanntgegeben. Ausstattung bzw. digitale Lehrunterstützung

Die Teilnahme am Projekt ist kostenfrei, da es aus EU-Mitteln gefördert wird.

Pädagogische Ziele (Kompetenzen)

- **Technisch-mediale Kompetenzen:** Souveräner Umgang mit digitalen Technologien und Medien.
- **Gesellschaftlich-kulturelle Kompetenzen:** Verständnis der Auswirkungen digitaler Medien auf Gesellschaft und Kultur.
- **Interaktionsbezogene Kompetenzen:** Kommunikation, Kollaboration und verantwortungsvolles Handeln in digitalen Umgebungen.



Rolle der Lehrkräfte

- Teilnahme am Info-Workshop im Okt., Nov. oder Dez. 2025
- Gemeinsame Organisation vor Ort (Termine, Gruppeneinteilung)
- Widmung von insgesamt 4 Schulstunden für die Workshops

Arbeitsweise der Schüler:innen

- Thema und Ziel festlegen (Desinformation, Medienpraktiken, Fact-Checking usw.)
- Spielmechanik entwerfen (Kooperativ/kompetitiv, Rollen, Ressourcen, Ereignisse)
- Aufgabenverteilung in Kleingruppen (Regelwerk, Material, Grafik, Testen, Feedback)
- Prototyp entwickeln und iterativ testen (Playtests, Anpassungen)
- Präsentation bei Schulevent

Einen detaillierten Plan finden Sie unter Aufbau Schüler:innen-Workshops



MILES Timeline



Bereits
abgeschlossen

Bis November 2025 - Erste T

Lehrer:innenworkshops und Materialentwicklung
mit Schüler:innen

Okt. bis Dezember 2025: Info-Events

Informationsveranstaltungen für teilnehmende
Schulen

offen

Jänner bis Juli 2026: Spiel-Workshops

1. Einführungs-Workshop für Schüler:innen

Theorie und Praxis im Umgang mit sozialen
Medien und kritische Hinterfragung von
Inhalten – *Wie erkenne ich Disinformation?*
Erste Einführung in (Brett-)Spieldesign und
Themenfindung.

2. (Brett-)Spielworkshop

Schüler:innen entscheiden sich für ein
gemeinsames Konzept und teilen die jeweiligen
Aufgaben in Kleingruppen auf. Ein Entwick-
lungsplan mit Zwischenschritten wird erstellt.

Schüler:innen erstellen selbstgesteuert mit
Anleitung bis Juni 2026 das konzipierte Spiel.



MILES Timeline



Juli 2026: Abschlussfeier

Gemeinsames Abschlussevent

Schüler:innen präsentieren ihr Spiel der Schulgemeinschaft, Familien und Freund:innen.

September 2026: Event Österreich

Event für alle beteiligten Schulen

Das Projekt wird feierlich beendet und alle Spiele ausgestellt. Bekanntgabe der Gewinner:innen

November 2026: Preisverleihung

Im Rahmen des Final Events werden das Projekt und alle Produkte, Vertreter:innen der Europäischen Kommission sowie EU-Institutionen vorgestellt.



Ablauf Schüler:innen-Workshop

1. Thema und Ziel festlegen

- **Input- und Recherchephase:** Problemraum abstecken (z. B. Desinfo-Taktiken, Plattformmechaniken); Quellenprüfung mit SIFT/CRAAP.
- **Spielziel und Lernziel koppeln:** Welche Fehlschlüsse/Täuschungen sollen spielerisch erlebbar werden?
- **Zielgruppe und Personas:** Für wen wird das Spiel designt?
- **Ethik/Sensibilität:** Keine realen diffamierenden Fälle; Umgang mit heiklen Inhalten.

2. Spielmechanik entwerfen

- **Design-Pillars:** Festlegen der Leitprinzipien, z. B. *transparente Informationslage, Kooperation wird belohnt*.
- **Balancing und Wahrscheinlichkeiten:** Rechenchecks (Würfel/Deck-Wahrscheinlichkeiten).
- **Zugänglichkeit:** Sprache, Symbolik, Farbkontraste, adressat:innenadäquates Spieldesign.



Ablauf Schüler:innen-Workshop

3. Aufgabenverteilung in Kleingruppen

- **Sprint-Planung** (Zeitraster und Zwischenstopps).
- **Machbarkeit prüfen:** Realitätschecks
- **Konflikt- und Feedback-Regeln** (Peer-Review, Entscheidungsmodus)

4. Prototyp entwickeln und iterativ testen

- **Erstellen der Bestandteile**
- **Materialstandards:** Print-&-Play-Dateien (A4), Stückliste, Bastelzeit.
- **Qualitätscheckliste:** Verständlichkeit der Regeln (5-Min-Erklärung), Spiellänge ≤ 45 Min, Wiederspielbarkeit.
- **Diverse Tester:innen:** z. B. Klassenfremde





Wie kann Ihre Schule teilnehmen?

- **Flexibel** – als unterrichtsbegleitendes Projekt oder als Projektwoche (z.B. vor/nach Ferien).

Das Projekt wird in Österreich von Jänner bis Juli 2026 mit einer begrenzten Anzahl von Schulen umgesetzt. Gerne erarbeiten wir mit Ihnen einen Zeitplan, der zu Ihrer Unterrichtsplanung passt.

Wenn Sie Interesse haben oder mehr erfahren möchten, laden wir Sie gerne zu einem unverbindlichen Gespräch ein.

Wir freuen uns auf den Austausch mit Ihnen.

Kontakt:

Aria Askari

Tel: 01 532 45 45 – 1166

E-Mail: a.askari@dieberater.com

bridgestoeurope.com/miles-2

Teilnahme am
Wettbewerb ist
weiterhin
möglich



Schulen aus 10 Ländern treten an!



-  OLAE Lusófono University (Portugal)
-  Aproximar (Portugal)
-  GO! (Belgium)
-  ATERMON (Netherlands)
-  BUPNET (Germany)
-  CSC Danilo Dolci (Italy)
-  die Berater (Austria)
-  Danmar Computers (Poland)
-  KMOP Education Hub (Greece)
-  ALSDG (Romania)
-  CARDET (Cyprus)

Vor Ort begleiten Partnerorganisationen alle teilnehmenden Schulen mit **Materialen**, **Methoden** und individuellen **Workshops**.

