

Projektwoche 2026

Silverberg im Digitalen Zeitalter – Bildung, Verantwortung, Orientierung



Themenübersicht der Projekte

Jahrgänge 6-8	Jahrgänge 9-Q2	alle Jahrgänge
Projekt 1: Survival Kit 5. Klasse - Silverberger Starter Pack für Schule & digitale Welt	Projekt 2: Silverberg hilft Silversurfern - TikTok, KI und Memes verständlich erklärt	Projekt 3: Zeitkapsel 2045 - Eine Botschaft aus der Zukunft
Projekt 4: Die digitale Gedanken-fabrik - Wie das Netz unser Denken formt Warum denken wir oft so, wie wir denken? Hat das Internet vielleicht mehr Einfluss auf uns, als wir glauben? In diesem Projekt tauchen wir gemeinsam in die Welt von Social Media, Algorithmen und digitalen Einflüssen ein. Wir untersuchen, wie unsere Meinungen entstehen, warum wir manchmal in „Filterblasen“ landen und weshalb uns bestimmte Inhalte besonders ansprechen. In kreativen Gruppen erstellen die Schülerinnen und Schüler kurze Videos im TikTok-Stil und entwickeln dazu interaktive Stationen, die Besucher*innen am Präsentationstag selbst ausprobieren können. So entsteht eine „Gedankenfabrik“, in der digitale Mechanismen sichtbar und erlebbar werden. Ziel ist es, die eigene Mediennutzung kritisch zu hinterfragen und Orientierung im digitalen Alltag zu gewinnen – denn im digitalen Zeitalter ist es wichtiger denn je, bewusst zu entscheiden, was wir glauben.	Projekt 5: Challenge Lab - Sport-Challenges entwickeln und testen	Projekt 6: Digital Voices - Life in the Digital Age Social media, artificial intelligence, influencers, fake news and digital identities shape our everyday lives. But how do they influence the way we think, communicate and make decisions? In this project, you will become part of a podcast team. Working in small groups, you will explore one exciting topic of the digital world using authentic English sources. You will research, discuss, write and record your own podcast episode in English. In addition, you will design an eye-catching exhibition poster to present your topic during the project exhibition. You do not need to speak perfect English to take part – what matters is your willingness to communicate, try things out and improve your skills. If you enjoy discussing current issues, working creatively and producing something for a real audience, this project is for you. Become the voice of the digital generation and let others hear your ideas!

Projekt 7: PLANTBOT - Wenn Roboter Pflanzen züchten - Biologie, Robotik, Programmieren Wie kann ein Gewächshaus Pflanzen fast selbstständig versorgen? Im Projekt PlantBot entwickelt ihr in Teams eine autonome Pflanzenzucht. Sense Boxen messen Licht, Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Bodenfeuchte. LEGO-SPIKE-Roboter übernehmen Aufgaben wie Bewässern, Beleuchten, Transportieren oder Kontrollieren. Ihr arbeitet wie ein Ingenieurteam: Anforderungen festlegen, Konstruktionen entwerfen, Programme entwickeln, testen, Fehler analysieren und verbessern. Dabei untersucht ihr, welche Bedingungen Pflanzen wirklich brauchen, wie Sensoren und Aktoren zuverlässig zusammenarbeiten und wann Automatisierung sinnvoll und nachhaltig ist. Am Ende entstehen funktionsfähige Prototypen, dokumentierte Programme und eine Live-Demonstration am Präsentationstag. Das Projekt verbindet Biologie, Informatik und Technik und zeigt, wie digitale Systeme verantwortungsvoll zur ressourcenschonenden Pflanzenproduktion eingesetzt werden können. PASST ZU DIR: Ausdauer, Teamarbeit und Lust auf Tüfteln und Programmieren. Vorkenntnisse helfen, sind aber nicht entscheidend. NICHT DEIN PROJEKT: Du möchtest nur Pflanzen dekorieren oder fertige Anleitungen nachbauen.	Projekt 8: Comics und Graphic Novels im digitalen Zeitalter - Präsentieren und Gestalten In diesem Projekt soll es darum gehen Comics und Graphic Novels mit unterschiedlichen Themen und Gestaltungen kennenzulernen. Hierbei wird natürlich gelesen (in Deutsch und Englisch), aber auch Adaptionen in anderer medialer Form können in den Blick genommen werden und das eigene Gestalten soll ebenfalls nicht zu kurz kommen. Auch unter Einbezug digitaler Hilfsmittel sollen im Verlaufe des Projekts verschiedene Aspekte des Themas präsentiert und eigene Beispiele gestaltet werden. Freude am Thema, Kreativität und Spaß am Ausprobieren bei der Bildbearbeitung sind eine gute Grundvoraussetzung aber kein K.O.-Kriterium ☺	Projekt 9: disconnect to reconnect - Leben ohne Dauer-Online Wie oft schaust du täglich auf dein Smartphone? Könntest du einen Tag ohne TikTok, Instagram oder WhatsApp auskommen? Und würdest du dabei wirklich etwas verpassen? Wer bist du ohne dein Handy? In diesem Projekt findest du es selbst heraus! Mit spannenden Challenges und Selbsttests erforschst du, wie digitale Medien deine Aufmerksamkeit, deine Gefühle und deinen Alltag beeinflussen. Du probierst aus, wie sich eine Zeit ohne Social Media anfühlt, entlarvst psychologische Tricks von Apps und entwickelst Strategien für einen bewussten Umgang mit Smartphone und Co. Dabei geht es nicht darum, auf digitale Medien zu verzichten, sondern herauszufinden, wie du sie nutzt – und nicht sie dich. Vielleicht könnte aus FOMO (Fear Of Missing Out) auch JOMO (Joy Of Missing Out) werden?
Projekt 10: Chemie digital - experimentelle Lehrvideos In diesem Projekt wollen wir gemeinsam Lehrvideos für chemische Versuche erstellen, in denen die Versuche von Euch vorgestellt, durchgeführt und erläutert werden. Dabei arbeitet Ihr in einer Kleingruppe jeweils an einem eigenen Experiment bzw. Video.	Projekt 11: Texte lesen, Argumente entwickeln, Standpunkte vertreten. Debattenkultur in Zeiten von KI Dieses Projekt vermittelt Schülerinnen und Schülern ab Jahrgangsstufe 9 grundlegende Fertigkeiten der Debattenkultur nach dem Vorbild von "Jugend debattiert". Im Fokus steht das genaue Lesen von Texten, um daraus tragfähige Argumente zu erschließen und diese überzeugend zu vertreten.	Projekt 12: Erklärt von uns - Lernvideos selbst gemacht Kennst du das? Ein YouTube-Video von Lehrer Schmidt oder Simpleclub erklärt dir in fünf Minuten das, wofür du im Unterricht eine ganze Stunde gebraucht hast. Aber hast du dich schon mal gefragt, was so ein Video eigentlich richtig gut macht? Warum bleibst du dran, statt wegzuklicken? Warum verstehst du es plötzlich?

	Besondere Aktualität gewinnt das Thema durch die Perspektive auf Künstliche Intelligenz, deren Einfluss auf Gesellschaft, Bildung und demokratische Diskurse kritisch hinterfragt wird. Die Teilnehmenden lernen, komplexe Positionen strukturiert darzulegen, Gegenargumente zu antizipieren und respektvoll zu widersprechen. In kleinschrittiger Arbeitsweise und spielerischen Debattenformen nähern wir uns stückweise einer klar strukturierten und inhaltlich und rhetorisch anspruchsvollen Debatte.	In dieser Projektwoche findest du es heraus – und zwar, indem du selbst zur Erklärerin oder zum Erklärer wirst. Am ersten Tag schauen wir uns gemeinsam bekannte Lernvideos an und knacken den Code dahinter: Welche Tricks nutzen erfolgreiche Kanäle? Was macht eine Erklärung verständlich, was macht sie langweilig? Aus euren Beobachtungen entwickelt ihr eigene Qualitätskriterien für gute Lernvideos. Danach geht's an die eigene Produktion: Ihr sucht euch in kleinen Teams ein Thema aus eurem Unterricht aus, schreibt ein Skript, plant Bild für Bild euer Video und dreht es schließlich selbst – mit Smartphone, Legetrick oder Whiteboard, ganz wie ihr wollt. Am dritten Tag wird geschnitten, vertont und der letzte Feinschliff angebracht. Der Höhepunkt der Woche ist der Präsentationstag: Alle Videos werden vorgeführt, ihr gebt euch gegenseitig Feedback und diskutiert am Ende die spannende Frage: Was können unsere selbst gemachten Videos, was die Profis nicht können – und wo liegen ihre Grenzen? Am Ende hast du nicht nur ein eigenes Lernvideo produziert, sondern verstehst dein Thema selbst viel besser – denn wer etwas anderen gut erklären kann, hat es wirklich verstanden. Und ganz nebenbei lernst du eine Menge über Videoproduktion, Teamarbeit und kritisches Medienverständnis. Sei gespannt, was aus deinem Team am Ende auf der Leinwand läuft!
Projekt 13: Hast du Tomaten auf den Augen?! - Redewendungen neu gedacht und netztauglich gemacht Hast du Lust, Redewendungen in neuer Form hör- und sichtbar zu machen? In unserem Projekt tauchst du in die Welt der Redewendungen ein: Du recherchierst die Ursprünge und	Projekt 14: Mein anderes Ich? - Avatar - Welten zwischen Fantasie und Wirklichkeit Wer bist Du, wenn Du im Netz unterwegs bist? Zeigst du allen dein wahres „Ich“ oder ein anderes hinter deinem Avatar? Im diesem Projekt nähern wir uns sowohl digital	Projekt 15: Unlock the truth - Eigenes Escape Game (papierbasiert) zu Wahrheiten und Lügen Grundsätzlich geht es um die Thematik „Wahrheit und Lüge“ und wie man eben mit Hilfe einiger

Bedeutungen der Redewendungen, übersetzt sie in Netzsprache, Emojis, Memes, KI-basierte Comics ... oder nimmst kurze Audio-Snacks (2–3 Minuten) dazu auf. Vielleicht hast du auch Lust, mithilfe von Memes oder Emojis Rätsel zu entwickeln. So entstehen neue Varianten der Redewendungen in Form von Podcasts, Bildern, Plakaten usw. Mach mit und entdecke alte Sprache neu! Nutze und erweitere passend zu unserem Oberthema „Silberberg im digitalen Zeitalter – Verantwortung, Orientierung und Bildung“ deine digitalen Fähigkeiten, indem du alter Sprache mit aktuellen Bild- und Sprachvarianten einen neuen Anstrich verpasst.	als auch praktisch künstlerisch dieser Frage an. Wir untersuchen online die Frage, wie wir im Netz gesehen werden (möchten) und bauen mit den Ergebnissen praktisch eigene Avatare mit zwei Seiten, die die unterschiedlichen „Ichs“ einer Person in beiden Welten darstellen. Daraus wird eine begehbare Ausstellung mit dem Titel „Galerie der anderen „Ichs“ – Avatar - Welten zwischen Fantasie und Wirklichkeit“ gestaltet werden.	nützlicher Tricks solche im heutigen Zeitalter erkennen kann. Von Aussagenlogik bis hin zu Deep Fake ist alles dabei. Wir schulen damit unsere eigene Wahrnehmung für die Problematik des Erkennens von „Lügen“.. Diese gesamte Art und Weise wird in einem selbstgestalteten Escape Game erarbeitet. Das Game soll papierbasiert erstellt werden, sodass mehr Gruppen gleichzeitig dieses Spiel spielen können. Zusätzlich sollen natürlich auch kleine Kisten und Materialien zum Einsatz kommen, die das Spiel interessanter gestalten. Ein ganzer Escape Raum kann allerdings nicht erstellt werden. Wer sich spielerisch und kreativ mit der Thematik auseinandersetzen möchte, findet hier das richtige Projektangebot. Wir verschaffen uns zunächst einen Überblick über die Thematik, erhalten Einblicke in verschiedene Rätselarten und kombinieren anschließend alles zu einem eigenen Escape Game. Dies kann in kleinen Gruppen entwickelt werden, sodass auch mehrere Escape Games entstehen können. Am Präsentationstag werden diese Escape Games zum Spielen und Ausprobieren angeboten, sodass viele Menschen die eigenen Kreationen genießen können.
Projekt 16: Fake or Fact? - Navigating Information in the Age of AI Jeden Tag begegnen wir online Nachrichten, Bildern und Videos – aber können wir ihnen wirklich vertrauen? In diesem Projekt werdet ihr zu Fact Checkern und untersucht, wie Fake News, Clickbait, Deepfakes und Künstliche Intelligenz unsere Wahrnehmung beeinflussen können. Ihr recherchiert auf Englisch, überprüft Informationen, entwickelt Strategien gegen Desinformation und gestaltet kreative Produkte	Projekt 17: Minimal Music - Wo liegen die Grenzen von Sampling? Magst du Musik und möchtest selbst kreativ werden? Dann bist du in dieser Projektwoche genau richtig! Gemeinsam entdecken wir die Welt der Minimal Music. Dabei erfährst du, wie aus einfachen Klangmustern, Wiederholungen und kleinen Veränderungen spannende Musik entstehen kann. Du lernst wichtige Merkmale dieser Musikrichtung kennen und untersuchst, wie Komponistinnen und	Projekt 18: Lost & Found - Das Museum der vergessenen Fähigkeiten Smartphones, KI und das Internet helfen uns jeden Tag. Wir finden den Weg mit dem Navi, suchen Informationen online und bekommen oft sofort Antworten auf unsere Fragen. Aber welche Fähigkeiten brauchen wir trotzdem noch selbst? Was sollten wir nicht verlernen? In diesem Kunstprojekt gehen wir diesen Fragen kreativ nach. Wir arbeiten bewusst ohne KI und

wie Plakate, interaktive Spiele, Ausstellungen oder Mitmach-Stationen. Am Präsentationstag verwandelt sich die Schule in eine „Fake News Fair“, auf der ihr eure Ergebnisse präsentiert und die Besucherinnen und Besucher selbst zu Faktenprüfern werden. Das Projekt zeigt, warum kritisches Denken und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien heute so wichtig sind. So leistet ihr einen Beitrag zum Motto „Silverberg im digitalen Zeitalter – Verantwortung, Orientierung und Bildung“ und lernt, euch sicher und bewusst in der digitalen Welt zu bewegen.	Komponisten mit wenigen musikalischen Elementen beeindruckende Klangwelten schaffen. Im praktischen Teil wirst du selbst zur Musikproduzentin bzw. zum Musikproduzenten: Die Musikproduktion erfolgt mit dem iPad und der App GarageBand oder alternativ mit dem Laptop und der webbasierten Musiksoftware BandLab. Dort erstellst du eigene Beats, Loops, Klangflächen und Melodien, experimentierst mit verschiedenen Sounds und entwickelst eigene musikalische Ideen. Schritt für Schritt gestaltest du eigene Musikstücke im Stil der Minimal Music. Außerdem beschäftigen wir uns intensiv mit dem Thema Sampling. Dabei werden Klänge, Geräusche oder Ausschnitte bereits existierender Musikstücke in neue Musik integriert. Gleichzeitig setzen wir uns mit rechtlichen und ethischen Fragen auseinander: Wo liegen die Grenzen des Samplings? Wann entsteht durch die Bearbeitung etwas Neues und Eigenständiges, und wann werden Ideen oder Werke anderer einfach übernommen? Am Ende der Woche präsentiert jede Gruppe ihre selbst produzierte Komposition sowie ihre Ergebnisse zur Leitfrage: „Wo liegen die Grenzen von Sampling?“ Besondere musikalische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Wichtig sind vor allem Neugier, Kreativität, Teamarbeit und Spaß am Experimentieren mit Musik und digitalen Medien.	digitale Gestaltungstools und entdecken, was analoges Arbeiten besonders macht: genaues Beobachten, eigenes Nachdenken, kreatives Ausprobieren, handschriftliches Schreiben und das Gestalten mit echten Materialien. Mit alten Landkarten, einem Globus, Fotografien, Schrift und verschiedenen Fundstücken gestalten wir ein „Museum der vergessenen Fähigkeiten“. Dabei entstehen persönliche Kunstwerke und eine gemeinsame Installation zum Thema Orientierung im digitalen Zeitalter. Du brauchst keine besonderen Vorkenntnisse, sondern vor allem Lust auf kreatives Arbeiten, Nachdenken und Gestalten. Am Ende präsentieren wir unsere Werke in einer Ausstellung und laden die Besucherinnen und Besucher dazu ein, über Bildung, Verantwortung und Orientierung in einer digitalen Welt nachzudenken.
Projekt 19: Trickfilm goes Silverberg Gemeinsam lernt ihr, mit eurem eigenen Smartphone und einer entsprechenden freiverfügbaren App einen Trickfilm herzustellen. Ein Trickfilm besteht aus ganz vielen einzelnen Fotos, die zu einem Gesamtfilm zusammengesetzt werden. In der Projektwoche wird es daher Einheiten zur allgemeinen Gestaltung von	Projekt 20: Analog statt Algorithmus - Gesellschaftsspiele als Gegenwelt zur digitalen Dauerbeschallung Konsole, Smartphone und Tablets sogar im Unterricht – digitale Endgeräte gehören für viele ganz selbstverständlich zum Alltag und für viele ist ein Alltag ohne sie nicht mehr vorstellbar. Dabei geht	Projekt 21: Silverberg Stories - Geschichten hören im digitalen Zeitalter Geschichten werden heute nicht mehr nur gelesen, sondern zunehmend als Hörbücher, Podcasts oder Hörspiele digital produziert und verbreitet. In diesem Projekt erstellt ihr in Kleingruppen eigene Audiobeiträge mit

Szenen geben. Ganz wichtig hierbei: Wie viele Fotos pro Sekunde benötige ich, damit es eine fließende Bewegung gibt? Weiterhin interessant: Wie wirkt sich unterschiedliche Beleuchtung auf die jeweiligen Szenen aus? In Kleingruppen macht ihr eure ersten filmischen Erfahrungen. Als abschließendes Projekt werdet ihr dann das Thema der diesjährigen Projektwoche filmisch darstellen! Dabei dürft ihr euren eigenen Ideen umsetzen und kreativ werden! Wir hoffen, dass jetzt euer Interesse geweckt wurde! Ihr benötigt: ein eigenes Smartphone! Es wäre schön, wenn ihr Legofiguren und Lego nach Absprache mitbringen könntet	es gar nicht darum, was mit diesen Geräten gemacht wird, sondern vielmehr darum, was ihr in der Zeit nicht macht. In diesem Projekt geht es daher nicht um digital, sondern um analog. Wir lassen alles Digitale zu Hause und spielen analog ganz unterschiedliche Brett- und Kartenspiele, lernen spannende Spielmechanismen kennen und entdecken, warum Brettspiele viel mehr sind als nur „Mensch ärgere dich nicht“. Es geht um Strategie, Teamwork, Bluffen, Kommunikation, Fairness, Spannung und vor allem um gemeinsames Spielen ohne Smartphone, Tablet oder Spielekonsole. Gleichzeitig vergleichen wir Brettspiele mit digitalen Spielen, Social Media und Apps: Was ist ähnlich, was ist völlig anders? Welche Art von Spiel passt zu mir? Und warum spricht man eigentlich von „Gesellschaftsspielen“? Wer Lust auf Spielen, Ausprobieren, Diskutieren und vielleicht sogar das Entwickeln eines eigenen kleinen Spiels hat, ist hier genau richtig.	dem iPad. Dafür können selbst verfasste Kurzgeschichten genutzt, bekannte Geschichten neu interpretiert oder vorhandene Texte als Hörbuch oder Hörspiel umgesetzt werden. Nach der Auswahl und Vorbereitung der Geschichte werden die Texte mit den iPads und der darauf enthaltenen App GarageBand aufgenommen, bearbeitet und bei Bedarf mit Geräuschen, Musik sowie einem selbst gestalteten Cover ergänzt. Zum Abschluss werden die fertigen Hörbücher und Hörspiele über QR-Codes präsentiert. Das Projekt verbindet Kreativität, Lesekompetenz und Medienbildung und zeigt, wie analoge Geschichten im digitalen Zeitalter neu erzählt werden können.
Projekt 22: OI - Offline Impact: Wenn Social Media echte Folgen hat Im Projekt „OI - Offline Impact“ dreht sich alles um Themen, die Jugendliche täglich betreffen: Social Media, Likes, Kommentare, Trends, Fake News, Cybermobbing, Schönheitsdruck, Datenschutz und die Frage, wie sehr Instagram, TikTok & Co. unser Denken und Handeln beeinflussen. Ihr entwickelt in Teams eigene Ideen für kurze Filme, schreibt kleine Drehbücher, plant Szenen und setzt eure Botschaft kreativ vor oder hinter der Kamera um. Dabei könnt ihr ernst, spannend, emotional, satirisch oder humorvoll arbeiten — Hauptsache, eure Aussage kommt an. Ihr lernt, wie man mit einfachen filmischen Mitteln Aufmerksamkeit erzeugt und wichtige Themen sichtbar macht. Am Ende entstehen selbst produzierte Kurzfilme, die andere Jugendliche zum Nachdenken bringen und zeigen, wie	Projekt 23: Singer Songwriter – Musikproduktion mit BandLab oder ähnlichen Programmen Wir produzieren eigene Songs mithilfe von Computerprogrammen wie Bandlab oder Garageband.	Projekt 24: SmartSchool 2040 – Wer steuert hier eigentlich wen? In diesem Theaterprojekt entwickeln die Schüler*innen eine satirische Zukunftsschule im Jahr 2040. An dieser Schule wird scheinbar alles digital gesteuert: Stundenpläne, Noten, Hausaufgaben, Pausen, Sitzordnungen und vielleicht sogar Freundschaften. Eine künstliche Intelligenz verspricht perfekte Organisation — doch schnell stellt sich die Frage, was passiert, wenn Schule nur noch nach Daten, Effizienz und Algorithmen funktioniert. Die Schüler*innen erfinden eigene Rollen, Szenen und Konflikte und setzen sich dabei kreativ mit den Themen Bildung, Verantwortung und Orientierung im digitalen Zeitalter auseinander. Im Mittelpunkt steht die Frage: Welche Aufgaben können digitale

Social Media bewusster und verantwortungsvoller genutzt werden kann. Das Projekt verbindet Kreativität, Medienkritik, Teamwork und echte Lebenswelt.		Systeme übernehmen — und was muss in Schule unbedingt menschlich bleiben? Am Ende der Projektwoche entsteht eine kurze Theateraufführung mit humorvollen, kritischen und nachdenklichen Szenen aus der „SmartSchool 2040“.
Projekt 25: Die perfekte Lüge – Fake News, Social Media und KI – Manipulation im digitalen Zeitalter Kannst du immer erkennen, was im Internet echt ist – oder lässt du dich täuschen? In diesem Projekt gehen wir der Frage nach, wie Fake News, Influencer und künstliche Intelligenz unsere Meinung beeinflussen und warum Manipulation heute oft kaum noch zu erkennen ist. Gemeinsam entdecken wir, mit welchen Tricks Bilder, Videos und Beiträge glaubwürdig wirken und wie man Fälschungen entlarven kann. Das Highlight: Ihr erstellt selbst täuschend echte Fake News oder Influencer-Werbung und testet anschließend in einem interaktiven Quiz, ob eure Mitschülerinnen und Mitschüler Wahrheit und Täuschung unterscheiden können. So erlebt ihr hautnah, wie wichtig kritisches Denken und Medienkompetenz im digitalen Zeitalter sind. Das Projekt zeigt, wie Verantwortung, Orientierung und Bildung dabei helfen, sich sicher und bewusst in der digitalen Welt zu bewegen.	Projekt 26: Vom Online-Game zum eigenen Brettspiel In diesem Projekt analysieren wir typische Spielmechaniken aus Online-Games, z. B. Level-Ups, Belohnungssysteme oder Vorteile durch In-App-Käufe. Wir überlegen, wie diese Mechaniken funktionieren und welche Auswirkungen sie auf das Spielverhalten haben. Anschließend entwickelt und gestaltet ihr in Kleingruppen ein eigenes Brettspiel, das ausgewählte Spielmechaniken aufgreift oder bewusst verändert. Die Spiele werden aus verschiedenen Materialien selbst gebaut. Am Präsentationstag können die fertigen Brettspiele ausprobiert werden.	Projekt 27: SilverFashion: Trend-Spotting und verantwortungsbewusster Umgang mit Social Media am Silverberg Bei diesem Projekt geht es um unseren Umgang mit Mode auf Social Media. Wie gehen wir selbst mit unserer Darstellung von Outfits und Mode um? Wie reagieren wir auf andere? Und wie äußern wir dies in Form von Kommentaren (positiv wie negativ) im Internet? In unserem Projekt steht erst mal das Interesse an Fashion und Ausdruck im Vordergrund, aber auch, wie wir einen verantwortungsvollen Umgang mit Mode und Support auf Social Media zu umsetzen können. Am Ende der Woche wird euer/eure Lieblings-Schuloutfit präsentiert, allerdings nicht auf Social Media, sondern auf Postern, die Reaktionen/Likes/Kommentare darstellen. Am ersten Tag des Projekts findet eine theoriegestützte Auseinandersetzung mit dem Thema Fashion und Body-Positivity statt. Am zweiten Tag legen wir den Fokus auf Fashion und eigenen Ausdruck und starten mit der Suche nach den besten Outfits der Schule (natürlich nur mit Einverständnis, ggf. auch ohne Gesicht. Dies können aber auch Taschen, Accessoires oder Frisuren sein. Am dritten Tag bereitet ihr die Präsentation für den Präsentationstag vor (Poster gestalten, drucken, fertigstellen). Hierbei liegt der Schwerpunkt auf dem verantwortungsvollen Umgang mit Kommentaren (Support statt Hate-Kommentare) und es geht darum, sich bewusst zu

		machen, dass positiven Support in den Vordergrund zu stellen. Zusammen gegen Hate-Kommentare und Mobbing und gemeinsam für Vielfalt und Fashion-Positivity an unserer Schule.
Projekt 28: Digitales Storytelling – Digitale und interaktive Geschichten schreiben Stell dir vor, du liest eine Geschichte und entscheidest selbst, wie sie weitergeht! Genau das ist Hypertext Fiction: Eine Geschichte mit verschiedenen Wegen und Enden, die durch die Entscheidungen der Leserinnen und Leser entsteht. In diesem Projekt entwickelst du gemeinsam mit der Gruppe einen spannenden thematischen Rahmen und lernst, wie gute Geschichten entstehen – vom Handlungsaufbau über Erzählstrategien und Spannungsaufbau bis zur passenden Wortwahl. Anschließend schreibst du deine eigene interaktive Geschichte und programmierst sie so, dass sie digital spielbar wird. Zum Schluss wartet eine besondere Challenge: Wer schreibt die spannendere Geschichte – ihr oder die KI? Finde heraus, wie kreativ du bist, und verbinde Schreiben mit digitaler Technik!	Projekt 29: AirTrack Lab – Bewegungen auf der AirTrack-Matte analysieren Du möchtest deine Sprünge, Rollen oder andere Bewegungen verbessern? Dann bist du hier genau richtig! Auf der AirTrack-Matte probierst du verschiedene Übungen aus und analysierst deine Bewegungen mit digitalen Medien. So erkennst du, was bereits gut klappt und woran du noch arbeiten kannst. Schritt für Schritt verbesserst du deine Technik und erfährst, wie digitale Medien im Sport sinnvoll eingesetzt werden können. Bewegung, Technik und Medienkompetenz werden in diesem Projekt miteinander verbunden.	Projekt 30: Digitale Erinnerungskultur – Wir geben den Stummgemachten eine Stimme Die letzten Menschen, die die NS-Zeit selbst erlebt haben, sterben. Wer erzählt ihre Geschichten weiter, wenn sie es nicht mehr können? In diesem Projekt übernehmt ihr selbst die wichtige Rolle des Erzählenden: Ihr forscht zum Leben eines von den Nationalsozialisten verfolgten Menschen – einer Künstlerin, eines Sportlers, eines politisch oder religiös Verfolgten, vielleicht eines fast vergessenen Opfers – und macht es euch zur Aufgabe, seine Geschichte weiterzutragen. Eure Spuren sucht ihr in den großen digitalen Archiven der Erinnerung, etwa beim Deutschen Exilarchiv und den Arolsen Archives, wo ihr unter anderem mit echten Originaldokumenten arbeitet. Am Ende berichtet ihr von „eurem“ Menschen in einem aufgezeichneten Gespräch. Dadurch wird Geschichte lebendig – und ihr gebt den Stummgemachten im digitalen Zeitalter eine Stimme.
Projekt 31: Inside Smartphone – Was steckt wirklich drin? Hast du dich schon einmal gefragt, was eigentlich in deinem Smartphone steckt? In diesem Projekt öffnen wir gemeinsam alte oder kaputte Handys und zerlegen sie in ihre Einzelteile. Dabei entdecken wir, welche Metalle, Rohstoffe und technischen Bauteile darin verbaut sind und welche Aufgaben sie erfüllen. Wir dokumentieren unsere Beobachtungen, vergleichen	Projekt 32: Gefühle digital – wie zeigen wir heute, was wir fühlen? Hast du dich schon einmal gefragt, warum ein einziges Emoji manchmal mehr sagt als ein ganzer Satz? In diesem Projekt erforschen wir, wie Gefühle im digitalen Zeitalter ausgedrückt werden. Wir untersuchen Emojis, Memes, GIFs, Chats, Posts und Sprachnachrichten und fragen uns: Können digitale Zeichen echte Gefühle vermitteln? Wo	Projekt 33: FutureFlix – Eure selbstgedrehte Mini-Serie über die digitale Welt von heute und morgen In diesem Projekt werdet ihr zu einer echten Filmcrew und produziert eure eigene Mini-Serie rund um die digitale Welt. Ob Künstliche Intelligenz, Datenschutz, Social Media, Deepfakes oder virtuelle Welten – ihr entscheidet gemeinsam, welche Themen euch besonders beschäftigen und entwickelt

verschiedene Modelle und erforschen, wie sich Smartphones im Laufe der Zeit verändert haben. Außerdem recherchieren wir, wo wichtige Rohstoffe herkommen und welche Auswirkungen ihre Gewinnung auf Menschen und Umwelt hat. Dabei beschäftigen wir uns mit Fragen zu Nachhaltigkeit, Recycling, Ressourcenverbrauch und verantwortungsvollem Umgang mit digitaler Technik. Unsere Ergebnisse halten wir in oder digitalen Dokumentationen fest. Das Projekt verbindet Technik, Naturwissenschaften und gesellschaftliche Verantwortung und zeigt, wie wichtig Bildung und Orientierung im digitalen Zeitalter sind. Du benötigst mindestens 1 kaputtes Handy.	entstehen Missverständnisse? Und wie verändert das Internet unsere Kommunikation? Wie wirken Posts emotional? Gemeinsam analysieren wir Beispiele, führen kleine Experimente durch und gestalten eigene digitale Produkte. Dabei entstehen unter anderem Emoji-Geschichten, Meme-Galerien, Chat-Verläufe oder kurze Podcasts. Das Projekt verbindet Sprache, Kreativität und Medienkompetenz und zeigt, wie wichtig ein bewusster und verantwortungsvoller Umgang mit digitaler Kommunikation ist. So lernen wir, Gefühle online besser auszudrücken, zu verstehen und Missverständnisse zu vermeiden.	daraus spannende Kurzfilme. Ziel ist es, auf aktuelle Chancen, Herausforderungen und Gefahren der digitalen Welt aufmerksam zu machen und andere zum Nachdenken anzuregen. Von der ersten Idee über das Drehbuch bis hin zu Kamera, Schauspiel, Videoschnitt und Filmplakat gestaltet ihr eure Produktion selbst. Am Präsentationstag verwandelt sich unser Raum in ein kleines Kino, in dem eure Filme Premiere feiern. Ergänzt wird das Filmfestival durch interaktive Mitmachstationen, an denen die Besucher rätseln und abstimmen können. (Wer vor der Kamera mitwirkt, muss damit einverstanden sein, dass die Filmaufnahmen im Rahmen der schulischen Projektpräsentation gezeigt werden dürfen.)
Projekt 34: Silverberg 2050 - Die Schule der Zukunft Wie sieht deine Schule in 25 Jahren aus? Lernen wir dann noch in Klassenzimmern? Erledigt Künstliche Intelligenz unsere Hausaufgaben? Gibt es digitale Lehrerassistenten, virtuelle Exkursionen oder ganz neue Unterrichtsfächer? In diesem Projekt versetzt ihr das Silverberg-Gymnasium in das Jahr 2050 und entwickelt eure eigene Vision von Schule. Ihr recherchiert aktuelle digitale Entwicklungen, diskutiert Chancen und Herausforderungen und überlegt, wie Lernen, Zusammenleben und Bildung in Zukunft aussehen könnten. Dabei seid ihr die Zukunftsdesignerinnen und Zukunftsdesigner: In Teams entwickelt ihr neue Schulräume, Stundenpläne, Lernformen und digitale Werkzeuge. Am Ende entsteht eine spannende Zukunftsausstellung mit Modellen, Plakaten oder digitalen Präsentationen. So zeigt ihr, wie eine moderne Schule aussehen könnte und welche Verantwortung wir heute übernehmen müssen,	Projekt 35: Ruhe finden im digitalen Zeitalter Ständig online, immer erreichbar – aber wann schaltest <i>du</i> mal ab? In unserem Projekt entdeckst du, wie Meditation und Achtsamkeit dabei helfen können, Stress zu reduzieren, die Konzentration zu verbessern und einen gesunden Umgang mit digitalen Medien zu finden. Gemeinsam entwickeln wir kreative Übungen, testen verschiedene Methoden und gestalten eigene Meditationen, so das auch anderen Schülerinnen und Schülern im Schulalltag geholfen werden kann. Mach mit und finde deine Balance zwischen Bildschirm und Realität!	Projekt 36: iPad-Führerschein - Bist du gut genug? Du nutzt dein iPad inzwischen ganz selbstverständlich – aber erinnerst du dich noch daran, wie viele Fragen am Anfang offen waren? Genau darum geht es in diesem Projekt! Gemeinsam entwickelt ihr einen interaktiven iPad-Führerschein für zukünftige 9. Klassen. Welche Funktionen sind im Schulalltag wirklich wichtig? Wie erstelle ich eine übersichtliche Ordnerstruktur für die verschiedenen Fächer? Welche Tipps zu einzelnen Apps hätten euch den Einstieg erleichtert? Und wie erklärt man digitale Werkzeuge so, dass andere sie sofort im Unterricht nutzen können? In kleinen Teams recherchiert, testet und gestaltet ihr spannende Erklär- und Mitmach-Stationen rund um das iPad sowie wichtige Apps wie Pages und Goodnotes. Am Präsentationstag können Besucherinnen und Besucher euren Führerschein selbst absolvieren und bestenfalls rausfinden: Du bist gut genug!!

um die Bildung von morgen sinnvoll zu gestalten.		
Projekt 37: Scroll, Swipe, Like, Manipuliert? – Ein Social-Media-Parcours Warum bleiben wir an manchen Posts hängen? Was ist echt, was inszeniert und was beeinflusst uns stärker, als wir denken? In diesem Projekt entwickelt ihr einen interaktiven Social-Media-Parcours für den Präsentationstag. Ihr geht typischen Mechanismen von Social Media auf die Spur: Bildbearbeitung, Reichweite, Trends, Challenges und Algorithmen. In Kleingruppen entwerft ihr eigene Stationen, an denen Besucherinnen und Besucher mitmachen, entscheiden und Dinge selbst ausprobieren können. So entsteht ein lebendiger Parcours mit einem konkreten Ergebnis für den Samstag. Das Projekt passt zum Motto der Projektwoche, weil es Wissen vermittelt, zum Nachdenken anregt und Orientierung im digitalen Alltag gibt.	Projekt 38: Wie funktioniert eigentlich KI? – Wie Maschinen denken lernen In drei intensiven Tagen erforschen wir, wie Künstliche Intelligenz funktioniert, entdecken, welche Datenmäßigkeiten, Mustererkennung und Lernprozesse hinter KI-Steuerung stehen und warum Transparenz wichtig ist. Was bedeutet „Lernen“ für Maschinen? Wie entstehen Vorurteile in Modellen? Wie bewertet man KI-Entscheidungen sinnvoll? Ihr werdet praktisch mit einfachen KI-Werkzeugen experimentieren, ein kleines Modell bauen, Datensätze testen und ethische Folgen reflektieren. Am Ende präsentiert ihr mit Postern und kurze Demonstrationen Funktionsweisen, Limitationen und Chancen. Das Projekt verknüpft das Motto „Silberberg im digitalen Zeitalter“ mit Verantwortung, Orientierung und Bildung durch kompetentes Handeln im Umgang mit KI.	Projekt 39: Prompt & Play – Interaktive Geschichten mit KI entwickeln Kann eine KI spannende Geschichten schreiben? Und was braucht es, damit aus einer Idee eine wirklich gute Geschichte wird? In diesem Projekt entwickeln wir interaktive Geschichten, in denen die Lesenden selbst über den Fortgang entscheiden. Mithilfe gezielter Prompts nutzen wir KI als kreativen Schreibpartner, prüfen die Ergebnisse kritisch und überarbeiten sie zu eigenen Texten. Anschließend werden die Geschichten mit Twine in interaktive Abenteuer umgesetzt und über QR-Codes am Samstag präsentiert. Besucherinnen und Besucher können dann unsere Geschichten direkt auf ihrem Smartphone spielen und unterschiedliche Enden entdecken.
Projekt 40: Digitale und analoge Nettiquette – Knigge 2.0: Mehr als gute Manieren Was macht Menschen sympathisch? Wie wirkt dein Auftreten auf andere – im echten Leben und online? Und warum können ein Gespräch, eine Nachricht oder sogar dein Outfit Türen öffnen oder schließen? In diesem Projekt findest du es heraus. Statt trockener Regeln erwarten dich interaktive Challenges, Rollenspiele, Business-Simulationen und jede Menge Praxis. Gemeinsam entwickelt ihr kreative Mitmachstationen rund um moderne Umgangsformen, Kommunikation und digitale Nettiquette, die ihr am Präsentationstag selbst gestaltet und mit den Besucherinnen und Besuchern erlebt. Dabei geht es nicht darum, perfekt zu sein, sondern sicher, respektvoll und	Projekt 41: Spielend Geschichte lernen In diesem dreitägigen Projekt erkunden wir Geschichte auf eine ganz besondere Art: digital und spielerisch! Mithilfe des Modus Discovery Tour der Spiele "Assassin's Creed: Odyssey" und "Assassin's Creed: Origins" könnt ihr virtuell in die Welt der Antike eintauchen. Beide Discovery Tours sind eigenständige, kampffreie Erkundungsmodi, in denen ihr euch frei durch originalgetreu nachgebaute historische Städte und Landschaften bewegen und an geführten Themen-Touren zu Alltag, Architektur, Politik, Religion und Kultur der jeweiligen Zeit teilnehmen könnt.	Projekt 42: Berufe der Zukunft Wie sieht die Arbeitswelt von morgen aus? Welche Berufe werden durch Digitalisierung und künstliche Intelligenz entstehen, und welche Fähigkeiten brauchen wir, um darin erfolgreich zu sein? Im Projekt „Berufe der Zukunft“ wollen wir gemeinsam einen Blick auf die Arbeitswelt von morgen werfen. Ihr lernt spannende neue Berufsfelder kennen und untersucht, wie digitale Technologien und KI unsere Arbeitswelt verändern. Dabei geht es nicht nur um Technik, sondern auch um Verantwortung: Welche Chancen und Risiken entstehen? Welche Rolle spielen Kreativität, Teamarbeit und kritisches Denken?

authentisch aufzutreten – in der Schule, im Freundeskreis und später im Beruf. So zeigt ihr, warum Respekt und Verantwortung im digitalen Zeitalter wichtiger sind denn je und gestaltet Bildung aktiv mit.	Während des Projekts erkundet ihr zusammen mit einem Partner/einer Partnerin beide Welten, sammelt Eindrücke, Wissen und Beobachtungen und dokumentiert eure Entdeckungen in einem eigenen Portfolio. Am Ende der drei Tage habt ihr so nicht nur spielerisch viel über das antike Griechenland und Ägypten gelernt, sondern auch ein kreatives Erinnerungsstück an das Projekt in den Händen. Teilnahmevoraussetzungen: Solltet ihr die Spiele noch nicht besitzen, müsst ihr eines davon im Vorfeld erwerben. Ein Spiel kostet 19,99 Euro, wovon 10 Euro vom Förderverein übernommen werden. Der Restbetrag von knapp 10 Euro muss von euch gezahlt werden. Weitere Informationen zur Zahlung und zum Download folgen rechtzeitig vor Projektbeginn. Da die PCs in der Schule für die Spiele nicht leistungsstark genug sind, müssen diese während des Projekts auf den eigenen Geräten installiert und gespielt werden. Daher muss jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin einen eigenen Laptop oder PC mitbringen, der die Mindestanforderungen der Spiele erfüllt. Bitte überprüft dies unbedingt im Vorfeld und sprecht dies mit euren Eltern ab. Die Systemanforderungen findet ihr, wenn ihr den QR-Code scannt. Ich freue mich auf drei spannende Tage, an denen wir Geschichte spielend lernen!	Ihr werdet selbst aktiv recherchieren. Als gemeinsames Ergebnis erstellt ihr eine digitale Berufsausstellung, in der ihr ausgewählte Zukunftsberufe anschaulich vorstellt.
--	--	---



Projekt 43: Propaganda, Wahrheit und Macht der Lüge im Alltag – investigative Ansätze damals und heute gegen Desinformation und Fake News unter Einbeziehung der KI

- Wie entsteht ein Gerücht? FAMA bei Vergil und Ovid und moderne Gerüchtforschung
- Bedeutung und Funktion einer Lüge im Alltag (Verhörmethoden)
- Wie kam die Antike zu Informationen vor Ort? Am Beispiel des Cicero den Spuren des Verres in Sizilien folgen und recherchieren (Texte in zweisprachiger Darbietung; Lateinkenntnisse sind keine Voraussetzung)
- Beispiele für Fake News der Antike
- Ansätze des investigativen Journalismus kennenlernen
- Leitplanken bei der Recherche mit KI
- KI in der Medizin und bei der Patient*innenversorgung

Projekt 44: Dokumentation der Projektwoche

Wie sieht eine Projektwoche eigentlich aus, wenn man sie von außen betrachtet? In diesem Projekt haltet ihr die wichtigsten Momente, Erlebnisse und Ergebnisse der Projektwoche fest. Ihr sammelt Fotos, kurze Texte, Interviews, Zitate und andere Eindrücke und entscheidet gemeinsam, was davon besonders interessant ist. Dabei geht es nicht nur darum, möglichst viel Material zu sammeln, sondern die Projektwoche so zu dokumentieren, dass andere einen guten Einblick bekommen.

Ihr arbeitet im Team, verteilt Aufgaben und entwickelt gemeinsam eine kreative Form der Dokumentation. Am Ende entsteht ein Ergebnis, das zeigt, was während der Projektwoche passiert ist und was ihr dabei gelernt und erlebt habt. Eurer Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt!

Projekt 45: Ich ONLINE - Identität, Druck und Entwicklung im digitalen Zeitalter

Projekt 46: Schön!? - Zwischen Filtern, Likes und Realität

Was ist eigentlich schön - und wer entscheidet das? Auf TikTok, Instagram, in Werbung, Musik und Mode begegnen uns ständig scheinbar perfekte Körper, Gesichter und neue Trends. In diesem Projekt schaut ihr genauer hin: Wie haben sich Schönheitsideale verändert?

Projekt 47: Silverberg 2040 - Unsere digitale Schule der Zukunft

Wie sieht unsere Schule im Jahr 2040 aus? Lernen wir in normalen Klassenräumen oder nutzen wir Lernwelten und Roboter? In diesem Projekt werdet ihr zu Zukunftsforscherinnen, Erfindern

Projekt 48: KI vor Gericht - Chance oder Gefahr?

Künstliche Intelligenz verändert schon heute unsere Schule, Arbeitswelt, Politik und unseren Alltag. Doch ist KI vor allem eine Chance oder wird sie zur Gefahr für unsere Gesellschaft? In diesem

Welche Rolle spielen Social Media, Influencer und Werbung? Und wann kann Schönheitsdruck problematisch oder sogar schädlich werden? Ihr recherchiert in Teams zu früheren und heutigen Schönheitsidealen, diskutiert Body Positivity und Body Neutrality und untersucht aktuelle Körpertrends. Im Idealfall führen wir zudem Interviews mit Expertinnen und Experten, z. B. aus Psychologie, Medizin, Ernährung oder Sozialarbeit. Am Ende erstellt ihr entweder einen Podcast oder ein kreatives Lapbook. Darin präsentiert ihr eure wichtigsten Erkenntnisse und beantwortet für euch die Frage: Wann sind Schönheitsideale unbedenklich - und wann können sie schädlich sein? Falls ihr möchtet, könnt ihr den Beitrag sogar bei einem Schülerwettbewerb einreichen.	und Architektinnen. Ihr überlegt, wie Technik uns beim Lernen helfen kann, was Computer übernehmen dürfen und wo Menschen, Natur, Bewegung und bildschirmfreie Zeiten wichtig bleiben. In Teams plant ihr einen Bereich der Zukunftsschule: einen Klassenraum, den Schulhof, die Bibliothek oder einen Kreativraum. Ihr zeichnet eure Ideen, entwickelt Grundrisse und baut Modelle aus Pappe und Recyclingmaterialien. Auch Erklärvideos oder digitale Präsentationen sind möglich. Am Ende setzen wir alle Entwürfe zu einer Zukunftsschule zusammen und präsentieren sie. Dabei zeigen wir, wie digitale Technik sinnvoll, sicher, gerecht und verantwortungsvoll eingesetzt werden kann.	Projekt stellen wir die KI symbolisch vor Gericht. An konkreten Fällen untersuchen wir ihre Chancen und Risiken und beschäftigen uns mit Fragen rund um Freiheit, Gerechtigkeit und Verantwortung. Dabei recherchieren wir unterschiedliche Positionen, sammeln Argumente und Beweise und fragen: Wer ist eigentlich verantwortlich, wenn KI Schaden verursacht? Zum Abschluss schlüpfen wir in die Rollen von Staatsanwaltschaft, Verteidigung, Zeugen, Sachverständigen sowie Richtern und simulieren gemeinsam einen Gerichtsprozess. Am Ende fällt ein Urteil: Wie wollen wir als Gesellschaft mit KI umgehen?