

Zeitschrift für Erwachsenenbildung in Deutschland

Ausgabe 1/2026

Hessische Blätter für Volksbildung

Didaktik der Zukunft
– Zukunft der Didaktik?!

Erwachsenenbildung

vhs hessischer
Volksbildungsrat

wbv

E-Journal Einzelbeitrag
von: Johannes Kemnitz

„Alexa, was ist Desinformation?“

Politische Bildung mit KI

aus: Didaktik der Zukunft – Zukunft der Didaktik?! (HBV2601W)

Erscheinungsjahr: 2026

Seiten: 71 - 76

DOI: 10.3278/HBV2601W009

Wie lässt sich politische Bildung so gestalten, dass sie auch außerhalb klassischer Seminarräume wirkt? Das Projekt „Unter Verdacht“ zeigt, wie KI-gestützte Hörspielformate Menschen niedrigschwellig, interaktiv und emotional erreichen können. Im Zentrum steht ein smartes Lernangebot über Sprachassistenten und Messenger, das Zuhörende mit den Dynamiken von Desinformation und Verschwörungsdenken konfrontiert. Durch narrative Entscheidungssituationen wird politische Urteilskraft gefördert - ohne belehrenden Ton, aber mit Verantwortung. Das Projekt versteht politische Bildung als alltagsnahen, reflexiven Lernprozess, der Menschen nicht nur informiert, sondern zur Auseinandersetzung befähigt.

How can political education be designed to have an impact outside of traditional Seminar rooms? The "Unter Verdacht" (Under Suspicion) project shows how AI-supported audio drama formats can reach people in a low-threshold, interactive, and emotional way. At its core is a smart learning program via voice assistants and messengers that confronts listeners with the dynamics of disinformation and conspiracy thinking. Narrative decision-making situations promote political judgment-without a didactic tone, but with responsibility. The project understands political education as an everyday, reflective learning process that not only informs people, but also empowers them to engage in debate. How can political education be designed to have an impact outside of traditional seminar rooms? The "Unter Verdacht" project shows how AI-supported Audiodrama formats can reach people in a low-threshold, interactive, and emotional way. At its core is a smart learning offering via voice assistants and messengers that confronts listeners with the dynamics of disinformation and conspiracy thinking. Narrative decision-making situations promote political judgment-without a didactic tone, but

with responsibility. The project understands political education as an everyday, reflective learning process that not only informs people, but also empowers them to engage in debate.

Schlagworte: Interaktive politische Bildung; Künstliche Intelligenz; Desinformation; Erfahrungsorientiertes Lernen; Smartspeaker & Messenger; Interactive civic education; artificial intelligence; disinformation; experience-based learning; virtual assistant

Zitiervorschlag: Kemnitz, Johannes (2026). „Alexa, was ist Desinformation?": Politische Bildung mit KI. *Hessische Blätter für Volksbildung*, 76(1), 71-76. Bielefeld: wbv Publikation. <https://doi.org/10.3278/HBV2601W009>



„Alexa, was ist Desinformation?“

Politische Bildung mit KI

JOHANNES KEMNITZ

Zusammenfassung

Wie lässt sich politische Bildung so gestalten, dass sie auch außerhalb klassischer Seminarräume wirkt? Das Projekt „Unter Verdacht“ zeigt, wie KI-gestützte Hörspielformate Menschen niedrigschwellig, interaktiv und emotional erreichen können. Im Zentrum steht ein smartes Lernangebot über Sprachassistenten und Messenger, das Zuhörende mit den Dynamiken von Desinformation und Verschwörungsdenken konfrontiert. Durch narrative Entscheidungssituationen wird politische Urteilskraft gefördert – ohne belehrenden Ton, aber mit Verantwortung. Das Projekt versteht politische Bildung als alltagsnahen, reflexiven Lernprozess, der Menschen nicht nur informiert, sondern zur Auseinandersetzung befähigt.

Stichwörter: Interaktive politische Bildung; Künstliche Intelligenz; Desinformation; Erfahrungsorientiertes Lernen; Smartspeaker & Messenger

Abstract

How can political education be designed to have an impact outside of traditional seminar rooms? The “Unter Verdacht” (Under Suspicion) project shows how AI-supported audio drama formats can reach people in a low-threshold, interactive, and emotional way. At its core is a smart learning program via voice assistants and messengers that confronts listeners with the dynamics of disinformation and conspiracy thinking. Narrative decision-making situations promote political judgment—without a didactic tone, but with responsibility. The project understands political education as an everyday, reflective learning process that not only informs people, but also empowers them to engage in debate. How can political education be designed to have an impact outside of traditional seminar rooms? The “Unter Verdacht” project shows how AI-supported audio drama formats can reach people in a low-threshold, interactive, and emotional way. At its core is a smart learning offering via voice assistants and messengers that confronts listeners with the dynamics of disinformation and conspiracy thinking. Narra-

tive decision-making situations promote political judgment—without a didactic tone, but with responsibility. The project understands political education as an everyday, reflective learning process that not only informs people, but also empowers them to engage in debate.

Keywords: Interactive civic education; artificial intelligence; disinformation; experience-based learning; virtual assistant

Die gesellschaftlichen Herausforderungen im digitalen Zeitalter – Desinformation, Verschwörungserzählungen, Vertrauensverluste gegenüber Institutionen – verlangen nach einem breiten Zugang in der politischen Bildungsarbeit. Während sich die Phänomene rasant verändern, sollten wir „klassisch“ analogen Bildungsformaten noch weitere Angebote an die Seite stellen. Mit dem Hörspiel „Unter Verdacht“ hat Arbeit und Leben versucht, hier einen neuen Weg zu gehen: Als erstes interaktives Hörspiel der politischen Bildung verbindet es narrative Didaktik, interaktive Entscheidungsszenarien und KI-gestützte Sprachtechnologie zu einem innovativen Bildungsangebot, das Menschen auch jenseits von Bildungskontexten erreicht.

1 Kontext und Ausgangspunkt

Das interaktive Hörspiel entstand im Rahmen des Projekts „Hast du schon gehört“, das von Arbeit und Leben Thüringen im Zeitraum 2023–2024 umgesetzt und durch die Bundeszentrale für politische Bildung im Programm „Demokratie im Netz“ gefördert wurde. Ziel war es, neue Formate der digitalen politischen Bildung zu erproben, die technologischen Innovationen zu nutzen, aber das nicht zum Selbstzweck, sondern um drängende politische Herausforderungen der Gegenwart zu adressieren. Politische Bildung sollte nicht länger nur dort stattfinden, wo Menschen sie erwarten, sondern auch dort, wo sie sich im Alltag bewegen. Für Arbeit und Leben stand schnell fest, dass digitale Sprachassistenten hier ein spannendes Feld sind, denn unter den digitalen Gadgets verzeichnen Smartspeaker mit Sprachassistenten das stärkste Marktwachstum der letzten Jahre.

2 Was passiert?

Der vierjährige Lino ist verschwunden! Seine Mutter Liz und Oma Merle versuchen herauszufinden, was passiert ist.

Der Vater eines anderen Kindergartenkinds raunt derweil von geheimen Machenschaften und vermutet den Hausmeister hinter Linos Verschwinden.

Linus Oma Merle lässt sich von ihm überzeugen, dass sie hier einer ganz großen Verschwörung auf der Spur sind ...

In „Unter Verdacht“ schlüpfen die Hörenden in die Rolle von Linos Mutter Liz und bestimmen aktiv den Ausgang der Geschichte mit. Gemeinsam mit Liz gehen sie zu einem Elternabend, diskutieren mit Oma Merle, besuchen eine Polizeiwache sowie eine Therapeutin und erleben zwischendurch immer wieder die unheimliche Macht der dunklen Seiten des Internets.

Das interaktive Hörspiel „Unter Verdacht“ versucht den Spagat zwischen spannender Unterhaltung und politischem Bildungsauftrag und nutzt dabei Sprach-KIs für einen selbst-gesteuerten Bildungsprozess.

Dabei stehen die Hörenden vor moralischen Dilemmata, erleben Gruppendruck, Falschinformationen und zweifelhafte Beweislagen. Einfache Antworten gibt es hier genauso wenig wie den erkennbaren „pädagogisch richtigen“ Weg. Und wenn die Geschichte nicht gut endet, bekommen die Hörenden die Möglichkeit, wieder an eine frühere Stelle zurückzukehren und andere „Wege“ zu nehmen.

Die KI-basierte Spracherkennung ermöglicht die Steuerung des Hörspiels über Sprachbefehle – etwa über Amazons Alexa, Webbrowser (Chrome und Edge) oder WhatsApp. Ergänzt wird das Hörspiel durch ein Glossar und ein Quiz sowie eine sechsteilige Podcastreihe, die der fiktiven Erzählung eine journalistische Recherche an die Seite stellt.

3 Politische Bildung – eigenverantwortlich digital

Das Projekt „Unter Verdacht“ setzt auf eine politische Bildung, die Beteiligung und Ermächtigung der Lernenden in den Mittelpunkt stellt. Anstatt Wissen im Seminarraum zu vermitteln, knüpft das Konzept an den Erfahrungen und Fragen der Hörenden an, holt sie in ihrem Alltag ab und macht sie durch ein interaktives Hörspiel zu aktiven Mitgestaltenden ihres Lernprozesses. Die Erzählung schafft Alltagsnähe und ermöglicht es, spielerisch die Herausforderungen von Desinformation und Verschwörungserzählungen zu erleben – ohne erhobenen Zeigefinger, aber mit Eigenverantwortung.

Dem Projekt liegt ein emanzipatorisches Bildungsverständnis zugrunde: Es zielt darauf ab, die Reflexionsfähigkeit und Urteilkraft der Hörenden zu schärfen. Die Konfrontation mit moralischen Dilemmata und widersprüchlichen Informationen regt kritisches Nachdenken über Wahrheit und Manipulation an. Die Hörenden wägen verschiedene Perspektiven ab und erfahren unmittelbar die Konsequenzen ihres Handelns. Das Angebot stärkt deswegen nicht nur die Urteilkraft und fördert die Handlungskompetenz im Umgang mit gesellschaftlichen Herausforderungen, sondern es fördert und fordert auch Resilienz im Umgang mit nahestehenden Personen, die immer tiefer in Verschwörungserzählungen abtauchen. Es soll natürlich auch die Spielenden ermutigen, das Erlebte in ihren Alltag zu übertragen und dort verantwortungsbewusst zu handeln.

4 Didaktische Potenziale und Überlegungen

Das Format setzt auf erfahrungsorientiertes Lernen. Durch die immersive Erzählweise und die Möglichkeit, das Geschehen zu beeinflussen, werden kognitive und affektive Lernprozesse angeregt. Lernende erleben unmittelbar die Folgen ihrer Entscheidungen. Dies schafft emotionale Bindung und fördert die Auseinandersetzung mit komplexen Themen wie Wahrheit, Manipulation und sozialem Druck.

Die didaktische Struktur basiert auf Prinzipien der narrativen Pädagogik und auf dem Einsatz von moralischen Entscheidungsräumen. Die Interaktion in bzw. mit der Geschichte bietet keine einfachen Lösungen, sondern verlangt Reflexion. Ein begleitendes Glossar steht den Hörenden immer zur Verfügung und kann Fachbegriffe oder Verschwörungserzählungen unmittelbar verständlich machen. Abgerundet wird der didaktische Ansatz durch ein Quiz, das im Anschluss das Hörspiel noch einmal rahmt und damit zur Vertiefung und weiteren Reflexion anregt.

Dabei ist klar: Ein interaktives Hörspiel versteht sich nicht als Ersatz für klassische Bildungssettings, sondern als deren Ergänzung. Es kann Seminare nicht ersetzen, sie aber vorbereiten, ergänzen oder vertiefen. Gerade im Einsatz von KI zeigt sich die Bedeutung des „menschlichen Faktors“: Lernprozesse benötigen Resonanzräume, Diskussion und Einbettung. Das Hörspiel will solche Räume vorbereiten und öffnen. Wichtig ist jedoch: Das Hörspiel eignet sich nur sehr eingeschränkt für die Arbeit mit Gruppen. Es ist ein Angebot, welches individuell gespielt werden sollte und erst im Anschluss durch einen Workshop abgerundet werden kann.

Im zweiten Projektjahr wurde zusätzlich ein Podcast entwickelt und veröffentlicht, der das fiktive Hörspiel ergänzt. In „Geteiltes Leid“ wurde der im Hörspiel thematisierten Verschwörungserzählung des rituellen Kindesmissbrauchs journalistisch nachgespürt. Ziel war es hier, eine zusätzliche Vermittlungsebene zu schaffen und das Thema noch breiter zu rahmen.

5 Teilhabe durch Technologie

Die Nutzung von KI-Sprachsteuerung zielt bewusst auf einen niedrigschwelligen Zugang. Politische Bildung wird hier nicht als exklusives Seminarangebot, sondern als alltagsintegriertes Format gedacht – durchaus mit einem Schwerpunkt auf Unterhaltung. Gerade Menschen, die sich von klassischen Bildungssettings nicht angesprochen fühlen, erhalten somit einen ersten oder neuen Zugang. Der Wechsel vom textbasierten Lernformat hin zu einem auditiven, dialogischen Zugang – verbunden mit der Verfügbarkeit über Sprachassistenten oder Messenger – hebt zudem Barrieren in der Ansprache und Nutzung auf.

Und doch hat dieser Ansatz auch Herausforderungen und muss kritisch begleitet werden.

6 Herausforderungen und Grenzen

Das Projekt war in vielerlei Hinsicht ein Modellprojekt. Es gab keinerlei Erfahrungswissen, auf das sich das Projektteam beziehen konnte. Außerdem war der durch den Fördermittelgeber vorgegebene Zeitrahmen mit nur einem Jahr denkbar knapp. Die Integration der KI, Datenschutzfragen, technische Kompatibilitäten und nicht zuletzt die Abstimmung zwischen pädagogischem Anspruch und technologischer Machbarkeit stellten hohe Anforderungen an das Projektteam. Hinzu kam die Herausforderung, Interaktivität nicht nur als technischen Effekt, sondern als pädagogischen Mehrwert zu denken.

Besondere Herausforderungen ergaben sich durch die sogenannten „Walled Gardens“ der Sprachassistenten auf den Smartspeakern – geschlossene Plattformen wie Amazons Alexa, deren Nutzungsbedingungen und technische Schnittstellen mitunter nur begrenzten Zugang ermöglichen. So planten wir beispielsweise noch die Ausspielung über Google Home, doch während der Entwicklungen schloss Google die Schnittstelle für externe Entwickler*innen. Wäre unser Hörspiel durch die Review von Amazon gefallen, hätte es im ersten Jahr keinen Ort der Veröffentlichung gegeben. Gleichzeitig bedeutet es auch, dass die Nutzenden schon über ein Konto bei Amazon verfügen müssen. Bei der Planung solch eines Projekts muss allen Beteiligten bewusst sein, wie abhängig das Endprodukt vom Wohlwollen der Gatekeeper ist, denen die Plattformen gehören.

Eine weitere große Herausforderung war die Bewerbung des Projekts, die sich schwieriger herausstellte als erwartet: Für Smartspeaker gibt es noch keine etablierten Werbewege. Hinzu kommt, dass für viele potenzielle Nutzer*innen die Kombination aus politischer Bildung und KI ungewohnt ist – und damit erklärungsbedürftig. Hier sehen wir zum jetzigen Zeitpunkt das größte Entwicklungspotenzial, denn eine geeignete Werbekampagne für das Hörspiel hätte die Verbreitung mit großer Wahrscheinlichkeit erleichtert.

7 Wirkung und Resonanz

Das Hörspiel ist auf einen langfristigen Lauf angelegt. In Kombination mit begleitenden Schulungen für Multiplikator*innen und dem journalistischen Podcast „Geteiltes Leid“, der vertiefend therapeutische Diagnosen zum Themenfeld ritueller Missbrauch nachrecherchiert, wurde eine breite Diskussion über Formate politischer Bildung angestoßen. Allein der Podcast wurde 135.000-mal gestreamt und führt über mehrere Wochen die Podcastcharts an. Die mediale Reichweite, insbesondere über Podcasts und soziale Netzwerke, zeigt das Potenzial, politische Bildung aus der Nische herauszuholen und an gesellschaftliche Alltagsdiskurse anschlussfähig zu machen.

8 Ausblick

Das Projekt „Unter Verdacht“ ist ein Beispiel dafür, wie politische Bildung durch technische Innovation und didaktische Kreativität neu gedacht werden kann. Es verweist zugleich auf die Notwendigkeit, interaktive und KI-gestützte Formate nicht nur als kurzlebigen Trend, sondern als integralen Bestandteil zeitgemäßer Bildungsarbeit zu begreifen. Daraus ergibt sich die Frage: Wie schaffen wir es, dass solche Formate nicht Ausnahme, sondern Normalfall werden? Damit Ideen der politischen Bildung dort ankommen, wo sie dringend gebraucht werden.

Online-Quelle

<https://unter-verdacht.de>

Autor

Johannes Kemnitz, Jugendbildungsreferent, Arbeit und Leben Thüringen

Review

Dieser Beitrag wurde nach der qualitativen Prüfung durch die Redaktionskonferenz am 09.10.2025 zur Veröffentlichung angenommen.

This article was accepted for publication following the editorial meeting on the 9th of October.