



16. Juli 2026

SILVER SURFER- FACHTAGUNG 2026

Digitalisierung und Demokratie:
Wir surfen nicht nur im Netz,
jeder Klick gestaltet mit

Sehr geehrte Multiplikatorinnen und Multiplikatoren,

wir freuen uns, Sie am 16.07.2026 zur Silver Surfer-Fachtagung „Digitalisierung und Demokratie: Wir surfen nicht nur im Netz, jeder Klick gestaltet mit“ auf dem Campus der Johannes Gutenberg-Universität Mainz begrüßen zu dürfen. Auch in diesem Jahr bieten wir eine Mischung aus fachlichen Beiträgen und Austauschformaten an, so dass Sie viele Impulse für Ihre ehrenamtliche Arbeit mitnehmen und sich gleichzeitig untereinander vernetzen können.

Bei Fragen zu Technik und Digitalisierung erhalten ältere Menschen in Rheinland-Pfalz Hilfe und Begleitung insbesondere von vielen Ehrenamtlichen. Als Internet-Tutorinnen und -Tutoren in über 150 PC- und Internettreffs sowie als Digital-Botschafterinnen und -Botschafter tragen Sie dazu bei, den Umgang mit dem Internet, PC und mobilen Endgeräten zu erleichtern und Berührungängste im Umgang mit der Technik abzubauen.

Im Anschluss an das Grußwort aus dem Ministerium für Arbeit, Soziales, Frauen, Familie und Jugend Rheinland-Pfalz, wird Luise Anter M.A., Ludwig-Maximilians-Universität München, eine Einführung geben, wie Meinungsbildung in Social Media und Online-Medien funktioniert und welche Auswirkungen Algorithmen und KI-generierte Beiträge auf unseren Alltag, aber auch unsere Demokratie haben. Im Anschluss werden wir im Rahmen einer Good-Practice-Gesprächsrunde mit Siglinde Bröder M.A., Amina Galette und Illi Kohl über das Projekt DiBiWohn+ „Digitale Sorgestrukturen und Bildung im Quartier und Pflegeeinrichtungen stärken“ sprechen. Auch dieses Jahr sind unsere Workshops zentraler Bestandteil unserer Fachtagung, die neben kurzen Inputs, Gelegenheit zum Austausch und Voneinander-Lernen bieten.



Im Fokus stehen folgende Themen:

- Sicherheit im Netz / Datenschutz – Gefakte KI-Inhalte erkennen / KI-Betrugsmaschinen / Deep Fakes / Bot-Anrufe
- Spielen und Zocken – Online-Spiele, Apps und Spielekonsolen im Alter
- Zwischen Berichterstattung und Desinformation: Nachrichten-Apps verändern den Journalismus
- KI – Content generieren
- Neue Spannende Apps für meinen Treff: Bezahlapps, Food-Apps und Co.

Im Anschluss an unsere Workshops wird es einen spannenden Fachvortrag von Alexander Engel, Projektleiter Kompetenz-

netzwerk KI & Alter der BAGSO zum Thema „Künstliche Intelligenz und gutes Altern: Erfahrungen, Netzwerke, Angebote“ geben.

Das Zentrum für Wissenstransfer und Weiterbildung der JGU veranstaltet die Fachtagung in diesem Jahr in enger Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Arbeit, Soziales, Frauen, Familie und Jugend Rheinland-Pfalz und der Medienanstalt Rheinland-Pfalz.

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

Kathrin Lutz, Natalie Rieckhof,
Tamara Sawadski und das Tagungsteam



Tagesablauf

09:00 Uhr	Ankommen, Begrüßungskaffee im Philosophicum, P1
09:15 Uhr	Begrüßung Univ.-Prof. Dr. Stephan Jolie Vizepräsident für Studium und Lehre der Johannes Gutenberg-Universität Mainz Grußwort Staatssekretärin Kathrin Anklam-Trapp Ministerium für Arbeit, Soziales, Frauen, Familie und Jugend des Landes Rheinland-Pfalz Einführung in den Tag und organisatorische Hinweise Kathrin Lutz Stv. Leiterin Zentrum für Wissenstransfer und Weiterbildung der Johannes Gutenberg-Universität Mainz Fachvortrag „Wie soziale Medien unseren demokratischen Diskurs beeinflussen – und wie wir damit umgehen können“ Luise Anter M.A. Ludwig-Maximilians-Universität München

Good-Practice-Talk zum Thema „Digitale Bildung im hohen Alter in Einrichtungen des betreuten Wohnens und in der Pflege“

Siglinde Bröder

Medienpädagogische Leitung DiBiWohn+ der
Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Amina Galette

Leitung Soziale Betreuung im Elisabeth Jaeger Haus in
Bad Kreuznach

Illi Kohl

Bewohnerin des Elisabeth Jaeger Haus in Bad Kreuznach

10:45-11:00 Uhr

Kaffeepause

11:00-12:30 Uhr

Parallele Durchführung der Workshops - Durchlauf 1

Workshop 1:

KI-Fakes erkennen und souverän begegnen

Workshop 2:

Spiele und Zocken – Online-Spiele, Apps und
Spielekonsolen im Alter

Workshop 3:

Zwischen Berichterstattung und Desinformation:
Nachrichten-Apps verändern den Journalismus

Workshop 4:

KI – Clever prompten für optimale Ergebnisse

Workshop 5:

Neue Spannende Apps für meinen Treff:
Bezahlapps, Food-Apps und Co.

12:30-13:30 Uhr	Mittagspause mit Markt der Möglichkeiten
13:30-15:00 Uhr	<i>Parallele Durchführung der Workshops - Durchlauf 2</i>
15:00-15:30 Uhr	Kaffeepause
15:30-16:30 Uhr	Nachmittag im Plenum (P1) Fachvortrag „Künstliche Intelligenz und gutes Altern: Erfahrungen, Netzwerke, Angebote“ Alexander Engel Projektleiter Kompetenznetzwerk KI & Alter der Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen e.V. Gemeinsamer Abschluss



Fachvortrag

Wie soziale Medien unseren demokratischen Diskurs beeinflussen – und wie wir damit umgehen können

Luise Anter M.A.

Ludwig-Maximilians-Universität München

Soziale Medien sind für viele ältere Menschen eine zunehmend wichtige Quelle, um sich über politische Nachrichten zu informieren und auszutauschen. Doch diese Dienste „ticken“ ganz anders als herkömmliche Massenmedien wie TV oder Tageszeitung: Informationsnutzung auf Plattformen wie Facebook und Instagram ist individuell, personalisiert und hochgradig dynamisch. Der Vortrag erklärt systematisch, was Informationsnutzung auf sozialen Medien so besonders macht und wie Meinungsbildung auf diesen Plattformen funktioniert. Ein besonderer Fokus liegt auf Empfehlungsalgorithmen, die entscheiden, welche Inhalte wir zu sehen bekommen. Darauf aufbauend wird erläutert, welche Chancen die Dienste für den demokratischen Diskurs haben – aber auch, wie Aufmerksamkeitsökonomie, ungleiche Partizipation und gezielte Desinformation zur Gefahr werden können. Zum Schluss gibt der Vortrag ganz konkrete Handlungsempfehlungen, wie man mit den Mechanismen und Risiken sozialer Medien umgehen kann – und die Plattformen selbstbestimmt und produktiv nutzen kann.



Unsere Workshops im Überblick

Workshop 1:

KI-Fakes erkennen und souverän begegnen

Moderation und Input: Julia Gerhards und Nadja Akkaynak,
Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.

Deepfakes und KI-getriebene Betrugsmaschen führen Verbraucher:innen wie demokratische Gesellschaften an die Grenzen der Wahrheit: Was ist wahr, was ist falsch? Was real und was fake ist, verschwimmt zunehmend. Seriöse Quellen drohen in der KI-generierten Informationsflut unterzugehen. Der Workshop liefert Ideen und Tools, um Manipulationen und Fake zu identifizieren, und klärt über aktuelle Maschen und Entwicklungen auf. Gemeinsam werden praxistaugliche Strategien erarbeitet, um sich souverän durch den digitalen und analogen Alltag zu bewegen und Desinformation wirksam zu begegnen.

Workshop 2:

Spiele und Zocken – Online-Spiele, Apps und Spielekonsolen im Alter

Moderation: Laura Muth, Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest

Input: Niklas Mitterle, Digital-Botschafter Rheinland-Pfalz

„Was müssen wir tun, damit ein Mario-Kart-Turnier für Senior:innen gelingen kann?“

Die meisten Senior:innen spielen allein am Smartphone. Diese Aussage sollte uns nicht traurig stimmen, sondern aufzeigen, wie wichtig älteren Spieler:innen der einfache Zugang ist: Das Smartphone hat man zumeist sowieso, Spiele-Apps sind schnell installiert und einfach gelernt. Konsolen und Controller bilden hingegen zusätzliche Hürden. Da stellt sich die Frage: warum sollten wir als Digital-Botschafter überhaupt ältere Menschen für das Spielen an Konsolen begeistern? Dieser Workshop bietet Mehrspieler-Spiele an derselben Konsole als Möglichkeit zur Stärkung sozialer Teilhabe vor Ort an. Gemeinsam gehen wir in den Austausch, wie wir mit lokalen Angeboten technische Hürden abbauen, Zugänge schaffen und für digitale Spiele begeistern können.

Workshop 3:

Zwischen Berichterstattung und Desinformation: Nachrichten-Apps verändern den Journalismus

Moderation: Gina Renc, Referentin Zentrale Dienste für die Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Input: Carsten Jens

Immer mehr Menschen beziehen Nachrichten über Apps, soziale Medien und digitale Plattformen – doch wie zuverlässig sind diese Quellen? Der Workshop untersucht, wie sich Journalismus im Zeitalter von TikTok, Instagram, Telegram & Co. verändert. Welche Inhalte werden sichtbar, wer kontrolliert die Informationsflüsse, und wie erkennt man Desinformation, Manipulation oder versteckte Meinungsmache? Neben Grundlagen journalistischer Arbeit und klassischen Nachrichtenformaten analysieren wir aktuelle Nachrichten-Apps, ihre Mechanismen und ihren Einfluss auf öffentliche Debatten. Ziel des Workshops ist es, einen kritischen und souveränen Umgang mit digitalen Nachrichtenwelten zu fördern – praxisnah, aktuell und diskussionsorientiert.

Workshop 4:

KI – Clever prompten für optimale Ergebnisse

Moderation: Anja Thimel, Medienpädagogin

Input: Jeanine Wein, Medienpädagogin und Lehrbeauftragte am ZWW

Seit der spektakulären Veröffentlichung von ChatGPT im November 2022 ist Künstliche Intelligenz (KI) längst in unserem Alltag angekommen. Sie begegnet uns beim Onlinebanking, auf dem Portal unserer Krankenkasse und bei vielen anderen Gelegenheiten. Doch wie können wir sie selbst aktiv und effizient nutzen? Denn gerade generative KI kann uns an vielen Stellen die Arbeit erleichtern – auch in der ehrenamtlichen Praxis. Doch die Qualität der Ergebnisse hängt stark davon ab, wie wir die Werkzeuge anleiten. Wie formuliere ich eine gute Anfrage? Welche Informationen sollte ein Prompt enthalten, damit ChatGPT, Perplexity, Copilot und Co. wirklich hilfreiche Texte, Ideen oder Materialien liefern?

In diesem Workshop wollen wir gemeinsam ausprobieren, wie „richtiges Prompten“ funktioniert und wie wir optimale Ergebnisse erzielen können. Dabei lernen wir wie immer auch voneinander.

Workshop 5:

Neue Spannende Apps für meinen Treff: Bezahlapps, Food-Apps und Co.

Moderation: Celina Heger, Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Input: Peter Fritz, Digital-Botschafter für Rheinland-Pfalz

Was geht „app“ im Alltag?

Im Mittelpunkt des Workshops stehen nützliche Apps, die den Alltag erleichtern: vom mobilen Bezahlen über Einkaufshelfer bis hin zu praktischen Tools für Planung, Kommunikation und Zeitmanagement. Statt trockener Theorie geht es um konkrete Anwendungen, die sich direkt nutzen lassen.

Die Teilnehmenden erwartet eine Mischung aus Impulsen, Praxisbeispielen und gemeinsamen Diskussionen – mit dem Ziel, neue Ideen mitzunehmen und den eigenen Alltag effizienter und entspannter zu gestalten.



Verbindliche Anmeldung entweder über die Website
www.zww.uni-mainz.de/silver-surfer-fachtagung/
oder per E-Mail
silversurfer@zww.uni-mainz.de.

Bitte wählen Sie **zwei** Workshops aus und senden Sie uns Ihren Wunsch mit Ihrer Anmeldung bis zum **01.07.2026** zu.

Für die Teilnahme am gemeinsamen Mittagsimbiss fällt ein Teilnahmebeitrag in Höhe von 10 Euro an. Dieser wird mit der Anmeldebestätigung fällig.

Nach dem Anmeldeschluss erhalten Sie von uns per E-Mail die Anmeldebestätigung mit weiteren Informationen und Anfahrts-hinweisen.



Markt der Möglichkeiten

- Bundesarbeitsgemeinschaft der Seniorenorganisationen e.V.
- Digital-Botschafterinnen und -Botschafter Rheinland-Pfalz
- Projekt „ePA-Coaches Rheinland-Pfalz“
- Landeskriminalamt Rheinland-Pfalz
- Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz
- ZWW / Silver Surfer und Studieren 50 Plus



Veranstaltungsort der Fachtagung

Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Philosophicum, Hörsaal P1
Jakob-Welder-Weg 18
55128 Mainz



Foto: © JGU, Alexander Sell

Veranstaltungsort der Workshops und des Markts der Möglichkeiten

Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Stiftungshaus (STH)
Johann-Friedrich-von-Pfeiffer-Weg 2
55128 Mainz



Foto: © JGU, Peter Pulkowski

Beide Orte sind ca. 250 m
voneinander entfernt.
Sie erhalten detaillierte
Informationen mit Ihrer
Anmeldebestätigung.

Die Tagung wird unterstützt von:



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR
ARBEIT, SOZIALES, FRAUEN,
FAMILIE UND JUGEND



Medienanstalt
Rheinland-Pfalz

HERAUSGEBER:

Der Präsident der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

VERANTWORTLICH:

Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Zentrum für Wissenstransfer und Weiterbildung
55099 Mainz

Telefon: +49 6131 39 24 11 8

E-Mail: silversurfer@zww.uni-mainz.de

Redaktion: Kathrin Lutz M.A., Natalie Rieckhof, Tamara Sawadski M.A.

Gestaltung: Marina Ruggero M.A., Tanja Labs

Cover, Illustrationen: ©Bejo – stock.adobe.com

Fotos: S. 3 © Vadym – stock.adobe.com; S. 8 © panuwat –
stock.adobe.com; S. 9 © Stefan F. Sämmer, JGU; S. 10 © ZWW

Stand: Juni 2026



www.zww.uni-mainz.de



www.instagram.com/zww_uni_mainz



www.linkedin.com/company/zwwjgu

