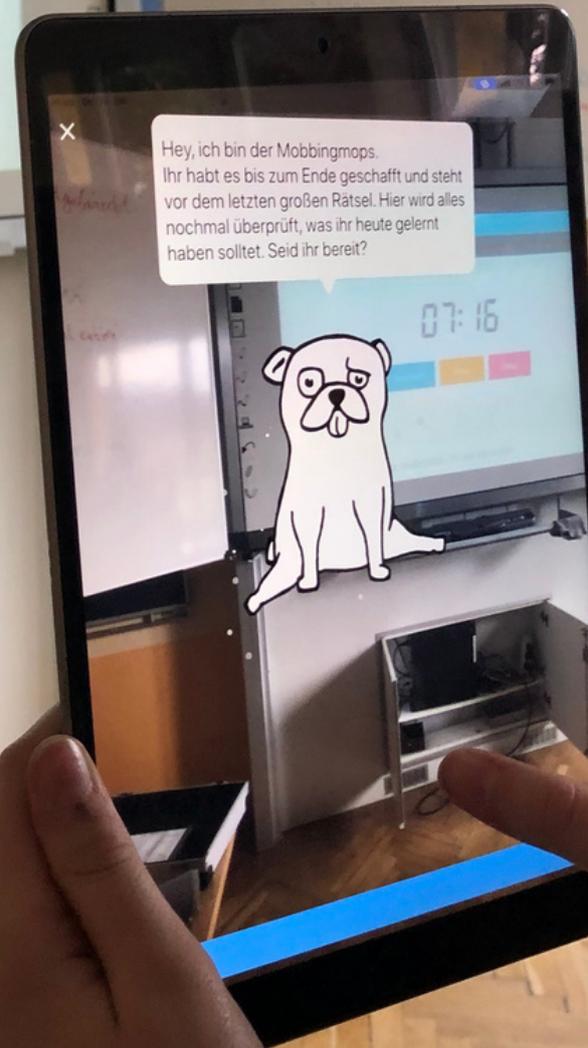
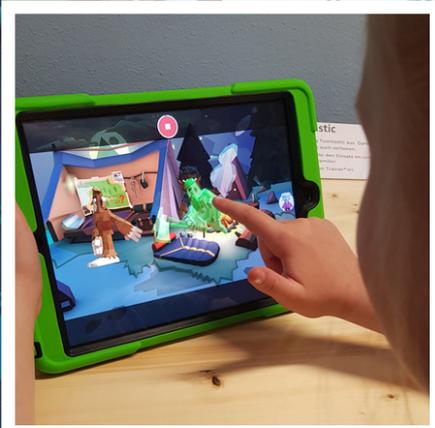


Katalog Medienkompetenz an Schulen



EINFÜHRUNG

Überblick Modelle Zusammenarbeit	4
Unser Wirken in Zahlen	6

WORKSHOPS IN SCHULKLASSEN

Grundschule

Der Internetführerschein (Kl. 3)	8
EduBreakout Grundschule (Kl. 4)	11
KryptoKids (Kl. 4)	13

Weiterführende Schule

Die Mission Mobbing Mops (Kl. 5-7)	15
Diskriminierung in digitalen Spielen (Kl. 6-8)	18
Mein Tag mit Medien (Kl. 6-7)	20
YouTuber, Influencer, Social Media (Kl. 8-10)	22
Me, my data and I (Kl. 9-12)	24
Fake News & Desinformation (Kl. 9-12)	27
Medienbildung mit Classcraft (Kl. 5-7)	29

PROJEKTWOCHEN UND FERIENPROGRAMME

Kampagnen-Planung & Social Media	32
Foto- und Videoerstellung	34

ELTERN-VERANSTALTUNGEN

Elternabend Medienkompetenz	37
Elternabend Videospiele	39
Elternabend Influencer & Scheinwelten	41
Elternabend Fake News	43
Mediencafé	45
Elternabend Kindergarten	47
Elternsprechstunde	49
LernSax Grundlagen	50

FORTBILDUNGEN MIT LEHRENDEN

Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung (Grundschule)	52
Grundlagen Tablets	54
Anwendungsszenarien Tablets	56
Gelebte Medienbildung	58
Kreative digitale Tools für den Unterricht	60
Methoden für den digitalen Unterricht	62
Cybermobbing in der Schule begegnen	64
Mediale Elternarbeit	66
Einführung LernSax	68

SCHULENTWICKLUNG

Übersicht: Entwicklungspfad	70
Mediencout-Ausbildung	71
Multiplikatoren-Workshop	73

KOOPERATIONEN

Workshop: Unser Leben mit Medien	75
Elternabend: Mediensucht	77

Modell A

Zusammenarbeit schuljahresübergreifend

Start

Auswahl Format 1

Schuljahr 1 (Projekttag 1)

Klassenstufe und Format 1 einsetzen

Elternabend

Lehrkräfte-
fortbildung

Hinweis

Themen werden klassenübergreifend angeboten. Pro Klasse kann allerdings jedes Thema nur 1x ausgewählt werden. Eine Durchführung des gleichen Formates in Schuljahr 1 und 2 ist also nicht möglich.

Was passiert dazwischen?
"Hausaufgabe"

**Auswahl Format 2
Vertiefung**

Bereitgestellte Lehrkräftematerialien

Weiterführende Auseinandersetzung mit dem Thema durch betreuende Lehrkraft

Schuljahr 1 (Projekttag 1)

Folgeklassenstufe und Format 2 einsetzen

Elternsprech-
stunde

Lehrkräfte-
fortbildung

Nachhaltige Vermittlung

**Projekttag 6 UE
Vorabfrage Klasse**

Modell B Vertiefte Zusammenarbeit im selben Schuljahr

Start

Auswahl Format 1

Schuljahr 1 (Projekttag 1)

Klassenstufe und Format 1 einsetzen

Elternabend

Lehrkräfte-
fortbildung

Hinweis

Themen werden klassenübergreifend angeboten. Pro Klasse kann allerdings jedes Thema nur 1x ausgewählt werden. Eine Durchführung des gleichen Formates zu Projekttag 1 und 2 ist also nicht möglich.

Spanne von 1 - 3
Monaten

**Auswahl Format 2
Aufbauend**

Was passiert dazwischen?
"Hausaufgabe"

Bereitgestellte Lehrkräftematerialien

Weiterführende Auseinandersetzung
mit dem Thema durch betreuende
Lehrkraft

Schuljahr 1 (Projekttag 2)

Klassenstufe und Format 2 einsetzen

Elternsprech-
stunde

Lehrkräfte-
fortbildung

Nachhaltige Vermittlung

**Projekttag 6 UE
Vorabfrage Klasse**

Wirkung in Zahlen seit 2011

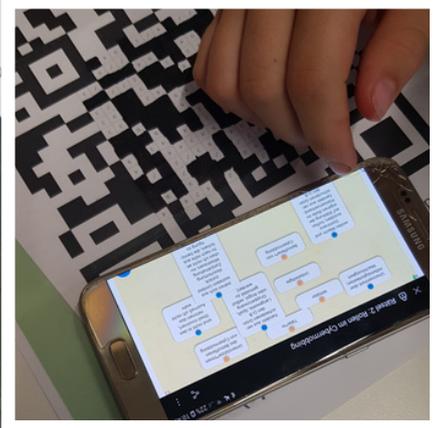
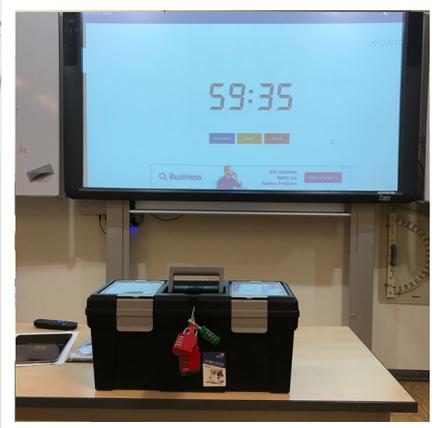
16.446
Schülerinnen
und Schüler

4.820
Eltern

4.470
Lehrkräfte

An über **200**
Schulen

Workshops in Schulklassen



Der Internetführerschein

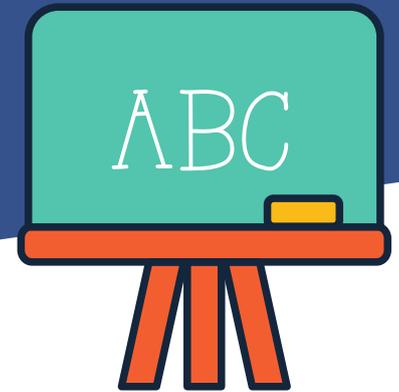


Internet überhaupt?
Computernetzwerk mit
geschlossenen Comp



Der Internetführerschein

Medienkompetenz für Grundschulklassen
und Internetanfänger.



Lernziele:

Die SuS kennen Fakten zu verschiedenen grundlegenden Themenbereichen des Internets und wenden diese an, um einen Internetführerschein zu erhalten.



Kontakt:

Marcel Burghardt |
Social Web macht Schule |
0351 21 30 38 920 |
info@social-web-macht-schule.de

Weiterführende Veranstaltung:

Elternabend zum ersten Smartphone,
Gefahren im Netz, Sicherheits- und
Privatsphäre-Einstellungen.



Workshopinhalte:

Was ist das Internet? Wie funktioniert es? Was sind Medien? Wie schütze ich mich im Internet vor Gefahren? Wie gehe ich mit Kettenbriefen, anonymen Nachrichten, Spam und Pop-Ups um? Was ist Cybermobbing? Wie sollte ich moderne Kommunikationsmittel wie Messenger und Chats nutzen, um Mitschüler*innen wertschätzend zu begegnen? In diesem interaktiven Workshop-Format klären wir die wichtigsten Grundlagen und geben den Kindern einen Überblick zu sozialen Netzwerken, kinderfreundlichen Suchmaschinen, persönlichen Informationen, Bildrecht und Cybergrooming. Auf Augenhöhe und interaktiv greifen wir die Erfahrungen der SuS auf und gestalten gemeinsam einen Projekttag mit Erinnerungspotenzial.

Rahmenbedingungen:

- Klassenstufe: 3
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 4 Unterrichtseinheiten
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Kosten: 300 € pro Workshop/Klasse



Ablauf, Maßnahmen und Methoden

Workshop bzw. Projekttag, der auf Einzel- und Gruppenarbeit abzielt, analoge und digitalen Medien sinnvoll einbindet und verknüpft, Wissen durch ein Quiz abfragt und die Schüler*innen durch Rückfragen und Möglichkeiten zum Ausprobieren aktiviert. Wir beginnen thematisch mit der Entstehung der Medien und des Internets, schauen ein Video und greifen auf ausgedruckte Geschichtskarten zurück, anhand derer die Kinder die Entstehung ordnen sollen. Der Internetführerschein selbst setzt auf Inputphasen durch die Trainer*innen, verbunden mit Rückfragen an die Schüler*innen sowie Diskussionen und Erfahrungsaustausch. Visualisiert werden die Inhalte durch eine Präsentation und begleitende Handouts. Zusätzlich schauen wir ein kindgerechtes Video zum Thema Recht am eigenen Bild und nutzen spielerische digitale Anwendungen wie das Quiz-Tool Kahoot oder die Webanwendung www.checkdeinpasswort.de



Besuch aus der Zukunft – Die Reise zurück in das Internet

Ein EduBreakout (Schnitzeljagd im
Klassenzimmer) für die Grundschule.

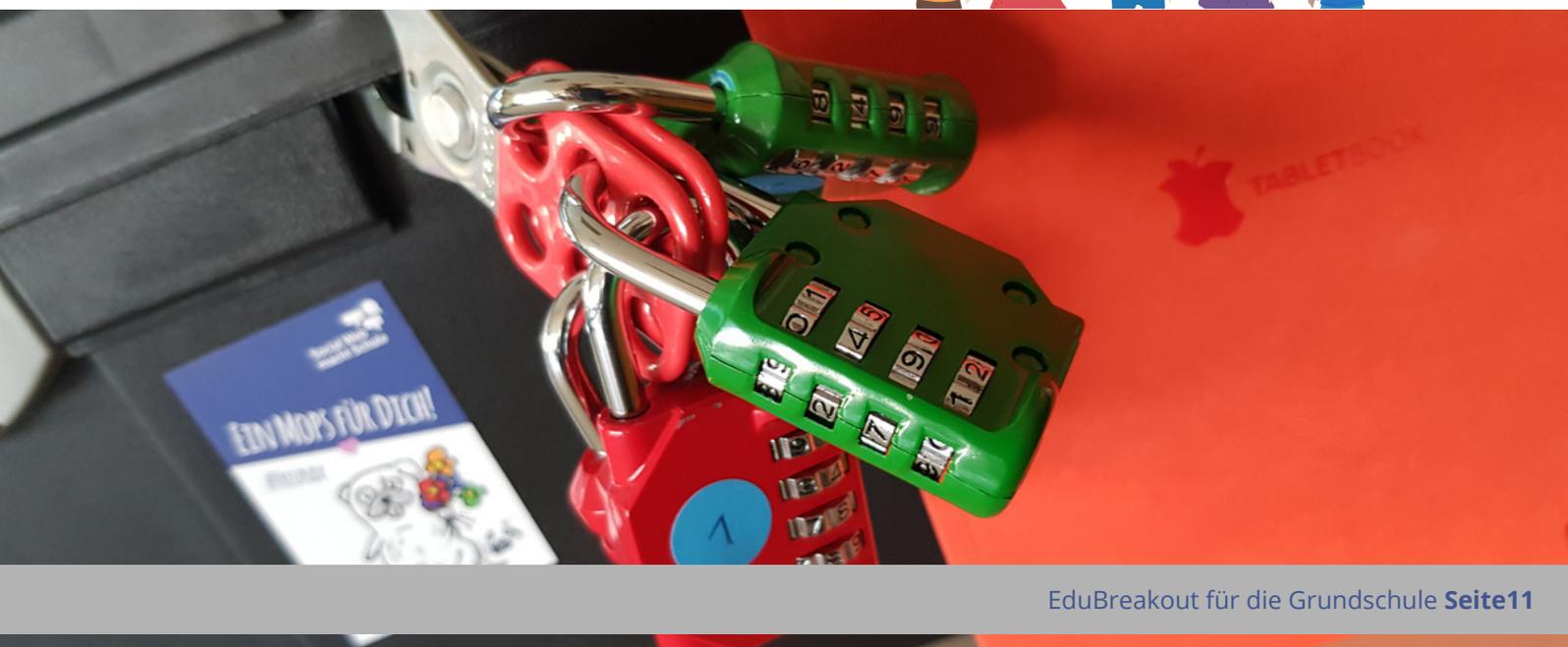


Lernziele:

Beim EduBreakout stehen besonders das logische und problemlösende Denken wie auch die Sozialkompetenz im Vordergrund. Zudem werden Kommunikation und Teamwork gefördert.

Kontakt:

Marcel Burghardt |
Social Web macht Schule |
0351 21 30 38 920 |
info@social-web-macht-schule.de



Workshopinhalte:

Ein unbekanntes Wesen aus der Zukunft ist auf der Erde gelandet und möchte wissen, wie unsere Kommunikation und das Internet funktionieren. Durch eine Reise voller Erkenntnisse über das Internet gelangt das Wesen nach Hause - zurück in die Zukunft.

Im Workshop erhalten die SuS einen Überblick über das Internet sowie dessen Aufbau und Charakteristik. Speziell werden auf die Definition, Nutzung und Entwicklung sowie auf Browser, Suchmaschinen aber auch Gefahren im Internet eingegangen. Den Lernenden wird aufgezeigt, welche Kommunikationswege und -möglichkeiten die digitale Welt bietet, welche Inhalte besser nicht hochgeladen werden sollten, wie die eigenen Daten durch ein sicheres Passwort geschützt werden können und welche Rechte es am eigenen Bild gibt. Für den Themenbereich Suchmaschinen werden alternative Suchmaschinen speziell für Kinder thematisiert.

Rahmenbedingungen:

- Klassenstufe: 4
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 5 Unterrichtseinheiten
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Kosten: 300-400 € pro Workshop/Klasse

Weiterführende Veranstaltung:

Elternabend zum ersten Smartphone, Gefahren im Netz, Sicherheits- und Privatsphäre-Einstellungen.

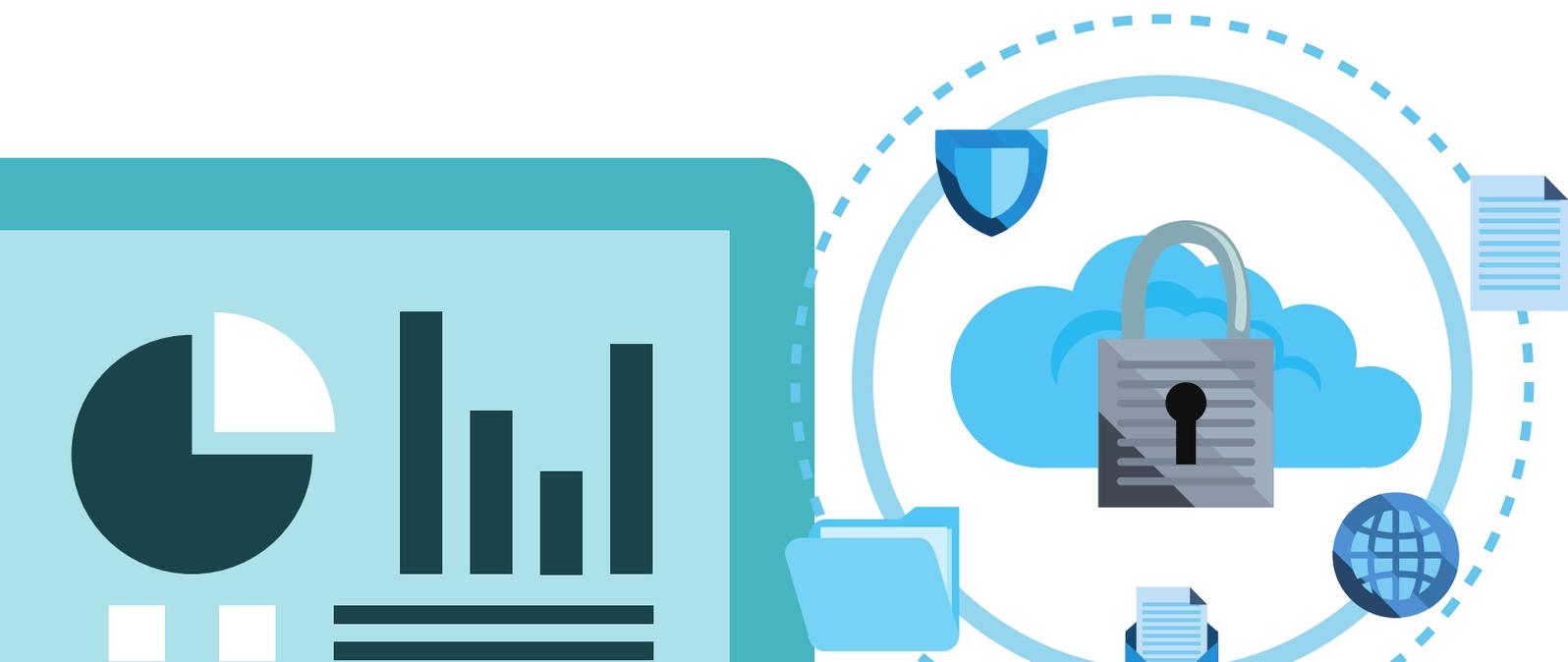


Datenschutz als echtes Abenteuer.
Hackerinnen und Hackern auf der Spur.



Lernziele:

Die SuS reflektieren die Datennutzung kritischer und erkennen den Wert persönlicher Daten und warum sie geschützt werden sollten. Die Lernenden erhalten einen Überblick zum Thema Datensicherheit und kennen Möglichkeiten, sich vor Hacking-Angriffen zu schützen oder wie sie sich als Betroffene verhalten können.



Workshopinhalte:

Wenn wir uns im Internet bewegen, fallen bei fast jedem Klick und jeder Eingabe Daten an.

Warum müssen besonders persönliche Daten geschützt werden und was passiert, wenn sie in die falschen Hände geraten?

Bei einer abenteuerlichen Jagd auf Hackerinnen und Hacker gehen wir der Frage auf den Grund.

In einer fesselnden Geschichte wird dazu eingeladen, durch Ausprobieren und Erforschen einem hinterlistigen Datendiebstahl auf den Grund zu gehen. Dabei wird in drei verschiedenen Kapiteln ein Grundverständnis für Privatsphäre, Datensicherheit und Verschlüsselung geschaffen.



Rahmenbedingungen:

- Klassenstufe: 4
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 6 Unterrichtseinheiten (Projekttag oder GTA)
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer, Tablets



Stress im Klassenchat? Probleme mit Hass im Netz?

Der Mobbing Mops sucht
Mitstreiter*innen im Kampf
gegen Cybermobbing.



Workshopangebot: Die Mission Mobbing Mops

In einem eintägigen Workshop werden Themenbereiche rund um Cybermobbing, Datenschutz sowie dem richtigen Verhalten im Klassenchat in Form eines EduBreakouts behandelt. Dabei gewinnen die Schüler*innen durch das Lösen von analogen und digitalen Rätseln in Gruppenarbeit einen breit gefächerten Einblick und erlangen Handlungskompetenzen. Zudem wird das kollaborative Arbeiten und logisches Denken durch die besondere Konzeption der Aufgaben gefördert.

Zielgruppe:

Klassenstufe 5 bis 7

Dauer: 6 Unterrichtseinheiten

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 500 € pro Klasse/Workshop

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

Im Vordergrund des Workshop-Tages steht das Thema Cybermobbing. Schüler*innen lernen die Definition von Cybermobbing sowie die verschiedenen Rollen kennen und erarbeiten konkrete Handlungsmöglichkeiten für die Betroffenen. Außerdem werden rechtliche Hintergründe, der Einfluss von Emotionen beim Versenden von Nachrichten und Handlungsoptionen beim Erhalten von verstörenden Videos durch spannende Methoden erläutert. Dabei werden Inhalte in Form von analogen und digitalen Lernspielen und Rätseln von den Schüler*innen in Gruppenarbeit gelöst. Auf diejenigen, die im Team am besten zusammenarbeiten und die Aufgaben zuerst lösen, wartet eine kleine Schatzkiste vom Mobbing Mops. Eingebettet werden die Inhalte in Exkurse zu weiteren Medienkompetenzthemen wie Datenschutz oder Mediensucht.



Ablauf, Maßnahmen und Methoden

Workshop bzw. Projekttag, der Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit miteinander verbindet. Im Mittelpunkt steht ein EduBreakout, was vergleichbar mit einer Schnitzeljagd oder einem Escape-Room im Klassenzimmer ist. Hierbei arbeiten die Schüler*innen in Gruppen zusammen, gegen die Zeit und begegnen dabei einer Kombination aus analogen und digitalen Rätseln (Arbeitsblätter, QR-Codes, Videos, Augmented Reality Anwendung). Anschließend werden in einem demokratischen Prozess durch die Schulklasse Regeln für den Klassenchat und die wertschätzende Kommunikation untereinander aufgestellt. Im Nachgang wird das erlernte Wissen mittels eines digitalen Quiz über das Tool Kahoot abgefragt. Im Vorfeld des EduBreakouts sind je nach Wunsch der Klasse und der Lehrenden die Themen Datenschutz, Social Media oder Mediensucht möglich, die mit verschiedenen interaktiven Methoden vermittelt werden.

Rahmenbedingungen:

Durchführung an der Schule in einem Klassenzimmer, Umfang von 6 Unterrichtseinheiten, benötigt wird eine interaktive Tafel oder ein Beamer. Schüler*innen sollten ihre Smartphones mitbringen.

Weiterführende Veranstaltung:

- Elternabend
- Lehrkräfte-Fortbildung
- Medienscout-Ausbildung



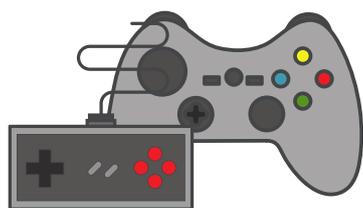


Social Web
macht Schule

Verdrehte Gaming-Welt: Wenn Prinzessin Peach Mario vor Bowser rettet

Diskriminierung in digitalen Spielen

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Müssen denn immer Jungs die Helden sein?

Typisch Mädchen? Typisch Junge?



Rollenklischees?

Zielgruppe & Dauer:

Klassenstufe 6-7: 4-6 UE

Klassenstufe 8: 6 UE

Ort: Klassenzimmer

Preis: ca. 500 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

Super Mario ist ein kleiner Italiener, der eine machtlose Prinzessin mit pinkem Kleid retten muss. Jedes Spiel hat in der Regel einen Bösewicht, oftmals hat dieser dann aber hispanische oder arabische Wurzeln.

In fast jedem Spiel gibt es Klischees oder Stereotype, die mitunter sehr diskriminierend sein können. Auch Schüler*innen werden in den digitalen Spielen mit Vorurteilen konfrontiert.

In diesem Workshop setzen wir uns mit beliebten Online Spielen auseinander und finden heraus, wo sich Stereotype, Diskriminierung und Rassismus verstecken. Außerdem reflektieren die SuS ihr eigenes Gaming-Verhalten und ihre Verhaltensweisen gegenüber anderen Spieler*innen, um einen wertschätzenden Umgang miteinander zu schaffen.

Lernziele:

Die Schüler*innen setzen sich kritisch mit digitalen Spielen und den dort verbreiteten Stereotypen auseinander. Sie werden zur Reflexion ihres eigenen Verhaltens angeregt.

Weiterführende Veranstaltungen:

- Fortbildung für pädagogische Fachkräfte zu digitalen Spielen im Unterricht oder zu Gamification für den Unterricht mit Classcraft und Twine
- Informationsveranstaltungen für Eltern zum Thema Videospiele



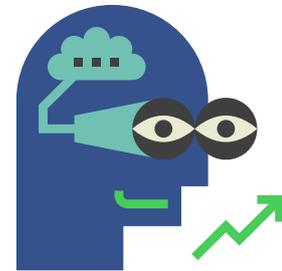
Mein Tag mit Medien

Mediennutzungsverhalten & Mediensucht



Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer

Ab wann spricht man von Mediensucht?



Kennst du deine Bildschirmzeit?

Einfach mal ein Nutzungstagebuch führen...



Zielgruppe: Klassenstufe 6-7
Dauer: 6 Unterrichtseinheiten
Ort: Klassenzimmer
Kosten: ca. 500 €

Kontakt:
Marcel Burghardt |
Social Web macht Schule |
0351 21 30 38 920 |
info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

Zu lange vor dem Smartphone oder Computer gegessen? Das kennt wohl jeder von uns. Doch was, wenn die hohen Nutzungszeiten sich in einer Sucht manifestieren? In diesem Workshop lernen die SuS ihren eigenen Tag mit Medien zu reflektieren und tauschen sich darüber aus. Sie setzen sich mit den Stufen der Sucht auseinander und bekommen präventiv die Möglichkeit, ihre eigenen Resilienzfaktoren kennenzulernen, diese festzuhalten und zu stärken. Als kleine Hausaufgabe führen die SuS ein Nutzungstagebuch um allein, in der Klasse oder mit der Familie herauszufinden: Wer sitzt am längsten/kürzesten vor den digitalen Medien?

Lernziele:

Die SuS kennen die Mediennutzung ihres Alltags und setzen sich kritisch mit der eigenen Nutzung des Internets auseinander. Außerdem positionieren sie sich zu Suchtpotenzialen von Spielen und digitalen Medien. Es erfolgt eine Auseinandersetzung mit den eigenen Stärken und Schwächen sowie eine Sensibilisierung für die eigenen Schutzfaktoren.

Weiterführende Veranstaltungen:

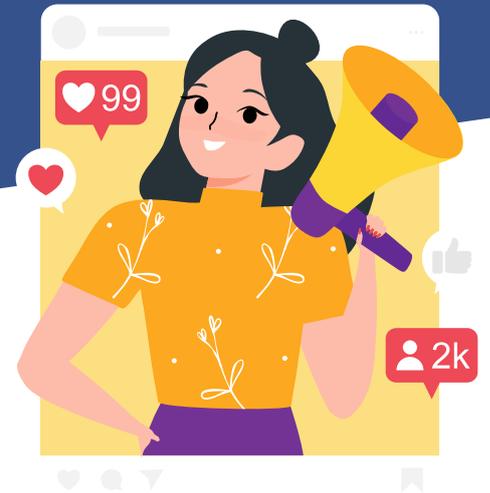
Informationsveranstaltungen für Eltern



YouTuber & Influencer

Mehr Schein als Sein?

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer,
Smartphones der SuS



Rollenbilder & Selbstinszenierung



Vorbilder

Burnout & Suchtfaktoren

Zielgruppe: Klassenstufe 8-10

Dauer: 6 Unterrichtseinheiten

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 500 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

Influencer und Idole aus der Medienwelt prägen und beeinflussen Jugendliche stark: Nachmachen, nacheifern, nachkaufen. Dass für die Influencer dabei mehr als die reine Nähe zu den Fans dahinter steckt, ist den Jugendlichen oft nur indirekt bewusst. Außerdem fehlt häufig die Aufklärung über die Authentizität der Posts und Persönlichkeiten, was die Selbstwahrnehmung vieler Jugendlicher verschlechtert.

Lernziele:

Wir sprechen mit den Jugendlichen über die Chancen und Möglichkeiten von sozialen Netzwerken, aber reflektieren auch die Gefahren und Stolperfallen, die diese mit sich bringen. Wir regen zum Austausch über Suchtverhalten und Resilienzfaktoren an und zielen auf ein Bewusstwerden über das eigene Mediennutzungsverhalten ab. Durch interaktive Workshopbausteine wird die Mitarbeit der Teilnehmenden angeregt und wir können gezielt auf die Lebensrealität der Schüler und Schülerinnen reagieren.

Weiterführende Veranstaltungen:

Informationsveranstaltungen für Eltern
Lehrkräftefortbildung



Me, my data and I – Warum auch ich meine Daten schützen sollte

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Was machen Internet- Konzerne mit deinen Daten?



Social Credit System

Zielgruppe: Klassenstufe 9-12

Dauer: 6 Unterrichtseinheiten

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ca. 500 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

Warum sind soziale Netzwerke eigentlich kostenlos und wie verdienen sie stattdessen ihr Geld? Im Workshop „Me, my Data and I“ lernen die Schüler*innen, was Big Data ist und wie Digitalkonzerne mittels Algorithmen Profile über uns anlegen, um uns so personalisierte Werbung anzeigen können. Dabei wird in einem Rollenspiel die eigene Tragweite reflektiert und aufgezeigt, wie man sich davor schützen kann. Es wird auf den Einfluss auf verschiedene Lebensbereiche, wie Gesundheit, Finanzen, Reisefreiheit und Berufswahl eingegangen. Damit wird verdeutlicht, wie allumfassend und ausschlaggebend die Daten, die wir beispielsweise in sozialen Netzwerken über uns preisgeben, für unser gesamtes Leben sind. Zur Verhinderung eines Sozial-Scoring-Konzepts, wie es am Beispiel von China gezeigt wird, werden Methoden der Verschlüsselung, Datensparsamkeit, Sicherheitseinstellungen und beschränkter Berechtigung vermittelt.



Lernziele:

SuS können reflektieren, warum Daten gesammelt, weitergegeben und wie diese für kommerzielle Gründe genutzt werden können. Sie verstehen, wie digitale Mechanismen unsere Interessen und Angaben im Internet auswerten und welche persönliche Tragweite dies für jeden Einzelnen hat. Außerdem werden ein eigenverantwortlicher und sicherer Umgang mit eigenen Daten im Netz gefunden und Möglichkeiten zum Datenschutz erlernt.

Weiterführende Veranstaltungen:

- Fortbildung für pädagogische Fachkräfte zu Datenschutz und Urheberrecht in der Schule
- Informationsveranstaltungen für Eltern



Fake News & Nachrichtenkompetenz

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Verschwörungsideologien



Falschmeldungen



Täuschung und Verwirrung

Zielgruppe: Klassenstufe 9-12
Dauer: 4-6 Unterrichtseinheiten
Ort: Klassenzimmer
Kosten: ca. 500 €

Kontakt:
Marcel Burghardt |
Social Web macht Schule |
0351 21 30 38 920 |
info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

"Fake News" begegnen uns heutzutage überall. Ob in der digitalen Welt des Internets oder im analogen Bereich: die Gerüchteküche brodelt und die Kinder und Jugendlichen sind mittendrin. In diesem Format klären wir die SuS über diese Problematik auf. Durch das kurze Video "Wie sich Lügen im Netz verbreiten" kommen die SuS in den Austausch und erarbeiten anhand des Beispiels Strategien zum Umgang mit "Fake News" und stärken ihre Recherchekompetenzen.

Lernziele:

Die SuS kennen Anhaltspunkte, um absichtliche Falschmeldungen ("Fake News") von echten Nachrichten unterscheiden zu können. Sie können dieses Wissen anwenden um zu vermeiden, dass sich "Fake News" verbreiten.

Weiterführende Veranstaltungen:

- Fortbildung für Pädagogische Fachkräfte zu "Fake News" und Verschwörungsideologien
- Informationsveranstaltungen für Eltern



GANZTAGSANGEBOT

MEDIENBILDUNG MIT CLASSCRAFT

Alle Helden aufgepasst! Das ist mal ein ganz anderes GTA, in dem wir uns gemeinsam durch die undurchsichtige Welt des Internets kämpfen werden und das mit Spiel und Spaß in der Online-Lernumgebung Classcraft.

In unserem Classcraft GTA habt ihr die große Aufgabe unseren Mobbing Mops aus den Fallen des Internets zu befreien. Dabei taucht ihr in eine Parallelwelt ein, die euch garantiert an das ein oder andere Videospiel erinnern wird. Gemeinsam werden wir die Inseln dieser Welt erkunden und viele interessante Charaktere treffen. Nebenbei lernen wir die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren des Internets kennen und wie man sich vor ihnen schützen kann.





Social Web
macht Schule

Classcraft ist eine Online-Lernplattform und verbindet die reale mit der digitalen Welt samt einem Gamification-Ansatz. Sie ermöglicht die Verknüpfung verschiedener bestehender Inhalte mit digitalen Anwendungen innerhalb einer Umgebung. Die Schüler*innen werden durch Funktionen wie Charaktererstellung, besondere Kräfte, Zufallsereignisse, dem Countdown oder der Lautstärkeanzeige motiviert und angespornt. Unsere Medienkompetenz-Inhalte wie "Fake News", Social Media, Influencer, Cybermobbing, Gaming und Sucht werden in einer videospiegel-ähnlichen Umgebung integriert und spielerisch vermittelt. So sind alle Schüler*innen nach dem GTA für einen bewussten Umgang mit dem Internet und sozialen Medien sensibilisiert und gewappnet.

Auch als Projektwoche umsetzbar mit 5 Tagen je 4-5 Stunden pro Tag.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Klasse 5 bis 7

Umfang: 90 Minuten pro Einheit
(ca. 7 Wochen)

Ort: Online oder in der Schule

Kosten: Individuell

Kontakt:

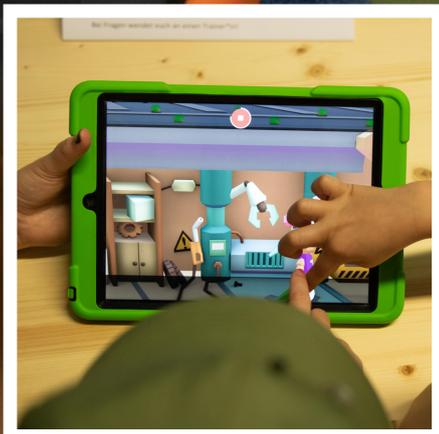
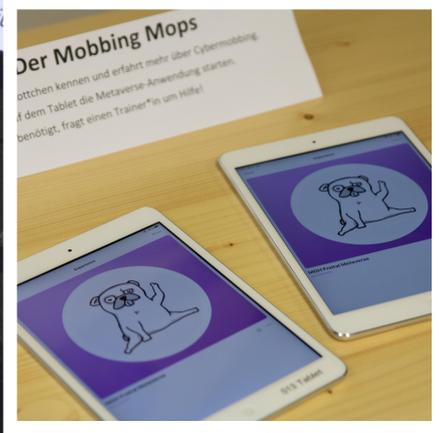
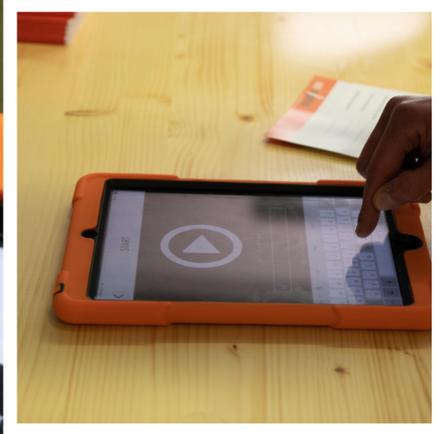
Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Projektwochen und Ferienprogramme



KOBOLD-TIPP
404



Ferienangebot/ Projektwoche Kampagnen-Planung

Mach die Welt zu einem
besseren Ort!

Im Laufe einer Projektwoche wird von den Teilnehmenden eine thematisch frei gewählte Kampagne für soziale Netzwerke erstellt. Sie merken so, dass es möglich ist und sich lohnt, für etwas einzutreten und sich zu engagieren. Dabei wird sich nebenher auf kreative Weise mit dem Internet, speziell sozialen Netzwerken und deren Potenzial wie auch Herausforderungen auseinandergesetzt.


Social Web
macht Schule

➔ **Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche von 10-16 Jahren

➔ **Dauer:** 5 Tage je 5 bis 6 Stunden

Ablauf

Tag 1: Schwerpunkt: Soziales Lernen, insbesondere Teambuilding, Umgang mit Konflikten, Aufstellen von Regeln sowie Beginn der Ideensammlung.

Tag 2-5: Input rund um Jugendbeteiligung und Partizipation, Kampagnen-Aufbau, Zielgruppenanalyse sowie allgemein über digitale Mediennutzung. Im praktischen Teil setzen die Kinder und Jugendliche darauffolgend das erworbene Wissen ein, um künstlerisch-kreativ tätig zu werden. Es können unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten genutzt werden, um sich der Kampagne und den Inhalten zu nähern wie beispielsweise Video- und Tonaufnahmen, Bilder oder Text.

Während der ganzen Projektwoche behandeln wir darüber hinaus Medienkompetenz-Themen wie Datenschutz, Umgang mit Fake News und Hate Speech, Nutzung von digitalen Tools sowie der Funktionsweise sozialer Netzwerke.



Ferienangebot/ Projektwoche Videoerstellung

Die ersten Schritte zum eigenen Hollywood-Film!

Ihr wolltet schon immer mal wissen, wie YouTube-Content entsteht und ihr euer eigenes Video erstellen könnt? Egal ob ihr Neulinge seid oder einfach gerne mehr rund ums Thema Videoerstellung lernen wollt, hier ist für jeden was dabei. Wir zeigen euch, wie ihr ganz einfach und mit viel Spaß euer eigenes Video erstellen könnt. Sicher ist jeder Anfang schwer und euer erstes Video wird (noch) kein Hollywood-Film sein. Doch auch die großen Filmmacher*innen haben mal klein angefangen!

DATE: 05-26-2018

Social Web
macht Schule



Dauer: 5 Tage je 5 bis 6 Stunden



Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 10-16 Jahren

Ablauf

Tag 1: Einblick, was für die Erstellung guter Videos wichtig ist. Wir stellen euch verschiedene Arten von Videos vor und welche Möglichkeiten es gibt, diese zu realisieren. Wir zeigen euch erste Schritte für die Erstellung eures eigenen Videos und geben euch Tipps und Tricks mit an die Hand, wie euer Video garantiert gelingt.

Tag 2-5: Im zweiten Teil könnt ihr dann selbst ans Werk und eurer Kreativität freien Lauf lassen. In kleinen Gruppen erstellt ihr ein kurzes Video zu einem Thema eurer Wahl. So lernt ihr durch eigenes Ausprobieren die Schritte der Videoerstellung, von der Konzeption bis hin zum fertigen Video. Am Ende der Projektwoche werden dann die Ergebnisse der einzelnen Gruppen präsentiert.

Während der ganzen Projektwoche behandeln wir darüber hinaus Medienkompetenz-Themen wie Datenschutz, Umgang mit Fake News und Hate Speech, Nutzung von digitalen Tools sowie der Funktionsweise sozialer Netzwerke.



Elternveranstaltungen

FEEDBACK-BOGEN

Wir bedanken uns für Ihr Interesse am Workshop!
Mit Ihrer Meinung, Ihren Anmerkungen und Ihrer Kritik helfen Sie uns die Veranstaltung weiter zu verbessern. Vielen Dank dafür!

(Skala: ++ stimme zu + stimme eher zu o weder/noch - lehne eher ab -- lehne ab)

Die Veranstaltung...

war gut organisiert und durchgeführt	++	+	o	-	--
lief in angenehmer Atmosphäre ab	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
enthielt viele neue und interessante Inhalte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bot Wissen/inhalte in geeigneter Menge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
behielt relevante und umsetzbare Inhalte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hat insgesamt meine Erwartungen erfüllt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der/die Referent/in

hat alle Inhalte verständlich erklärt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ist fachlich kompetent aufgetreten	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ist auf Fragen zufriedenstellend eingegangen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Was hat Sie besonders interessiert und Ihnen besonders gefallen?

Workshop, das interessant und viel Spaß

Definition



Absichtliches Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe digitaler Medien – meist über einen längeren Zeitraum.

Ratgeber Cyber-Mobbing

Informationen für Eltern, Pädagogen, Betroffene und andere Interessierte

KlickTipp
Mehr Sicherheit durch Medien

Größte Herausforderungen

- Keine Einführung oder Begleitung der Nutzung durch Eltern
- Zu frühe Überlassung digitaler Endgeräte
- Hohes Suchtpotenzial
- Fehlende Regulierung und reduzierte familiäre Auseinandersetzung
- Selbstdarstellung und Online-Ansehen
- Kein Verständnis für weitwehige Öffentlichkeit

Smart Home Clever Living

Tipps für Eltern

WIE SICHER IST MEIN PASSWORT?

Problem: verschiedene Passwörter aus!

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.

Ein Einheitspasswort kann im schlimmsten Fall für alle Dienste verwendet werden.



ELTERNABEND

MEDIENKOMPETENZ

Herausforderung Medienbildung - Die Elternrolle im Zeitalter der Digitalisierung

Es ist ein allgegenwärtiges Thema, welches viele Eltern beschäftigt: **Medienkompetenz in der Familie.**

Wir geben Antworten auf drängende Fragen, informieren über die Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen und reichen praxisnahe Handlungsempfehlungen weiter. Mit vielen Hinweisen, Unterstützungsangeboten und Erklärvideos zeigen wir, wie gemeinsam als Familie ein gesundes Aufwachsen mit Medien erreicht werden kann.



Inhalte

Wir möchten Eltern bei dem verantwortungsvollen Umgang mit WhatsApp & Co. unterstützen sowie Tipps rund um die Mediennutzung der Kinder, dem ersten Smartphone, digitalen Spielen, Mediennutzungszeiten und Mediensucht, Cybermobbing, Privatsphäre- und Jugendschutzeinstellungen sowie Cybergrooming geben.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht einen Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern währenddessen unterstützen und die Relevanz des Themas aufzeigen. Zudem wird ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule geschaffen.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern in der Grundschule bis Klasse 7

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: an Ihrer Schule oder online

Kosten: 200 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de



ELTERNABEND

CHANCEN & HERAUSFORDERUNGEN VON GAMING IM ALLTAG

So gelingt das gemeinsame Erleben von Spielen

Das Videospiele Verhalten ihrer Kinder ist vielen Eltern ein Dorn im Auge. Zu viel, zu lange oder zu brutal wird im Kinderzimmer alleine oder mit Freunden gezoekt. Dabei kommt der Austausch zwischen Eltern und Kind über die Spiele oftmals zu kurz und es werden Verbote ausgesprochen, die die Stimmung zu Hause ordentlich ins Wanken bringen. Wir wollen helfen und den Raum öffnen für einen realistischen Blick auf Möglichkeiten und Risiken von Videospiele.



Inhalte

Wir möchten über die Risiken und Gefahren von Gaming sprechen, aber auch Chancen für das gemeinsame Medieneleben in der Familie aufzeigen. Wir analysieren die beliebtesten Spiele der Kinder und Jugendlichen in Hinsicht auf suchtgefährdende Inhalte und den Jugendschutz und beschäftigen uns mit Twitch und Discord. Außerdem geben wir Tipps zum Erstellen von Regeln zur Mediennutzung.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht einen Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern währenddessen unterstützen und die Relevanz des Themas aufzeigen. Zudem wird ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule geschaffen.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern aller Altersgruppen

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: an Ihrer Schule oder online

Kosten: 200 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

ELTERNABEND

INFLUENCER, ROLLENBILDER UND SCHEINWELTEN

Waren Idole früher Popstars oder Schauspieler*innen, sind es Influencer jeglicher Couleur. Auf Social Media-Apps wie Instagram und TikTok können Kinder diesen Influencern folgen, sich ihre Inhalte ansehen und vor allem – sich ihnen nahe fühlen. Influencer haben oftmals ein besonders enges und „authentisches“ Verhältnis zu ihren Fans, zumindest dem Anschein nach. Kinder und Jugendliche können diesen Punkt nicht immer klar auseinanderhalten.



Inhalte

Für Eltern ist es oft schwierig, genau zu erkennen, welche Inhalte konsumiert werden und ob diese gut oder eher schädlich für das eigene Kind sind. Daher wollen wir den Elternabend dafür nutzen, um eigene Erfahrungen zu teilen und Sie in den Austausch mit anderen Eltern zu bringen. Außerdem geben wir Ihnen Tipps an die Hand, wie das Bewusstsein für die eigene Mediennutzung gebildet und die eigene Nutzungsdauer stärker reflektiert werden kann.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht einen Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern währenddessen unterstützen und die Relevanz des Themas aufzeigen. Zudem wird ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule geschaffen.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern
ab Klasse 7

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: an Ihrer Schule oder online

Kosten: 200 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

ELTERNABEND

DESINFORMATION, FAKE-NEWS, VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

Für Erwachsene wird es zunehmend schwieriger, seriöse Nachrichten, Fake-News und journalistische Fehler auseinander zu halten. Für Kinder und Jugendliche ist diese Aufgabe jedoch noch um einiges herausfordernder, denn sie konsumieren mediale Inhalte meist deutlich unreflektierter.



Inhalte

In diesem Elternabend reden wir über die Mechanismen von gezielter Desinformation und Grundlagen der Fake News-Erkennung und wie Sie dieses Wissen Ihren Kindern altersgerecht weitergeben können. Außerdem beleuchten wir den Umgang mit Verschwörungstheorien, vor allem im eigenen Umfeld, und treten in einen aktiven Austausch, damit Sie ihre Erfahrungen mit anderen Eltern teilen können.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht einen Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern währenddessen unterstützen und die Relevanz des Themas aufzeigen. Zudem wird ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule geschaffen.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern
ab Klasse 7

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: an Ihrer Schule oder online

Kosten: 200 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de



VERANSTALTUNG

Mediencafé

Nachhaltige Medienbildung an Schulen neu gedacht

Das Format Mediencafé bietet die Möglichkeit, Eltern und Schüler*innen gleichzeitig zu erreichen. Es informiert, es vernetzt und es regt einen kontinuierlichen Dialog auf Augenhöhe zur Medienbildung an – ohne erhobenen Zeigefinger, aber mit Vorbildwirkung.

Instagram, WhatsApp, Fortnite oder YouTube in der Klasse zum Thema machen und die Kinder bei einem gesunden Heranwachsen mit Medien unterstützen.



Inhalte

Bei diesem Veranstaltungsformat kommen Schüler*innen, Eltern und Lehrende zusammen. An einem Nachmittag moderieren wir eine gemeinsame Veranstaltung, setzen zunächst auf gegenseitiges Kennenlernen von Kindern und Eltern mittels Speeddating und beginnen das Gespräch.

Anschließend geben wir den Eltern und Schüler*innen in einem kleinen Workshop unabhängig voneinander Tipps und Tricks, um ein bestmögliches Heranwachsen mit digitalen Medien innerhalb der Familie zu ermöglichen.

Zum Schluss führen wir die Gruppen zusammen und präsentieren gemeinsam die gesammelten Regeln zur Mediennutzung.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern aller Altersgruppen

Dauer: ca. 3 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ca. 300 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

ELTERNABEND

KINDERGARTEN:

Medienerziehung bereits früh angehen - Die Elternrolle im Zeitalter der Digitalisierung

Spätestens durch das pandemiebedingte Homeoffice und die teilweise Schließung der Kindergärten ist uns bewusst geworden, dass auch Kleinkinder in Berührung mit digitalen Medien kommen, seien es die Geräte der Erwachsenen oder die der Geschwister. Bei Eltern entstehen dadurch Fragen und Herausforderungen bezüglich der Mediennutzung und Bewältigung des Alltags mit einem Kleinkind. Auch in diesen Zeiten möchten wir Ihnen als Eltern von Kindergartenkindern Tipps und Tricks an die Hand geben, Erfahrungsberichte teilen, und Möglichkeiten der gemeinsamen Mediennutzung vorstellen.



Inhalte

Wir möchten Sie bei dem verantwortungsvollen Umgang mit der Einführung Ihres Kindes in die digitale Welt der Medien unterstützen und Ihnen eine Orientierung geben, um Risiken der Mediennutzung besser kennenzulernen und zu minimieren. Gleichzeitig geben wir Ihnen einen Überblick über die mediale Lebenswelt von Kita-Kindern und bieten Raum für individuelle Fragestellungen.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend bezüglich Medienerziehung bereits im Kindergarten durchzuführen schafft eine schöne und vor allem wichtige Gelegenheit Ihre Kinder früh an das Thema verantwortungsvolle Mediennutzung heranzuführen. Schon in jungen Jahren kann ein gemeinsames Erleben mit Medien möglich sein und die kreativen Fähigkeiten Ihres Kindes beim Aufwachsen unterstützen. Wir wollen Sie dabei beraten und Ihnen unterstützend zur Seite stehen.

Über uns

Die gemeinnützige Organisation Social Web macht Schule engagiert sich seit 2011 in Workshops für Schulklassen, Fortbildungen für Lehrkräfte und in Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe:

Eltern mit Kleinkindern

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: vor Ort oder online

Kosten: Auf Anfrage

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Grundlagen zur Nutzung von Endgeräten, Lernsystemen und Kommunikationssystemen

- Eltern können mit ihren jeweiligen Geräten umgehen und Kinder bei der Nutzung und Fehlerbehebung unterstützen.
- Eltern können mit den jeweils eingesetzten Lernsystemen, z.B. Lernsax umgehen und Kinder bei der Nutzung unterstützen.
- Eltern beherrschen grundlegende digitale Kommunikationswege, um Erreichbarkeit und einen engen Austausch zwischen Schule und Eltern zu gewährleisten.
- Eltern beherrschen Geräte und Systeme gut genug, um für weitere Schulungsinhalte über Webinare und/oder Videoschulung zu vermitteln.

Rahmenbedingungen:

- Umfang: 60 Minuten (45 Min Inhalt, 15 Min Fragen) pro Thema (einzeln oder als Reihe möglich)
- Ort: in der Schule oder online
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Sonstiges: Maximal 25 Teilnehmende pro Termin



Um Ihr Kind optimal bei der Nutzung des Lernmanagementsystems LernSax zu unterstützen, bedarf es der Auseinandersetzung mit den Plattform. Wir unterstützen Sie dabei, indem wir den wichtigsten Funktionsumfang vorstellen und insbesondere darauf eingehen, wo und wie Sie als Eltern helfen können und worauf man achten sollte.

Rahmenbedingungen:

- Umfang: 60-120 Minuten
- Ort: in der Schule
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Sonstiges: Maximal 25 Teilnehmende pro Termin



LernSax

Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung an Grundschulen

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Medienwelt der Grundschüler*innen

Transfer auf den
eigenen Unterricht



Digitale & analoge Anwendungen für den Unterricht

Zielgruppe: Lehrkräfte an
Grundschulen

Dauer: 3-4 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ab 400 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Inzwischen gehört das Smartphone bei vielen Kindern mit in die Zuckertüten-Grundausrüstung, doch eine Anleitung zur verantwortungsbewussten Nutzung wird oft vergeblich gesucht. Immer früher werden die Kinder in die Welt der digitalen Medien entlassen und sowohl das Elternhaus als auch die Schule sind Wegbereiter auf dieser Reise. Doch wie stellt man das richtig an? Wo beginnt die Verantwortung als Lehrkraft und wo hört sie auf? Wie können Grundschul Kinder an digitale Medien herangeführt werden und gleichzeitig ein qualifizierter Unterricht stattfinden?

Lernziele:

- Die Teilnehmenden werden befähigt, Kindern der Klassenstufe 1-4 Grundlagen der Internetnutzung weiterzugeben
- Sie wenden verschiedene digitale Werkzeuge an und probieren sie eigenständig aus
- Die Teilnehmenden lernen Apps und Programme für einen digital angereicherten Unterricht kennen
- Sie erlangen Wissen über die Medienwelt der Kinder
- Die Teilnehmenden können das Gelernte auf ihren Unterricht transferieren



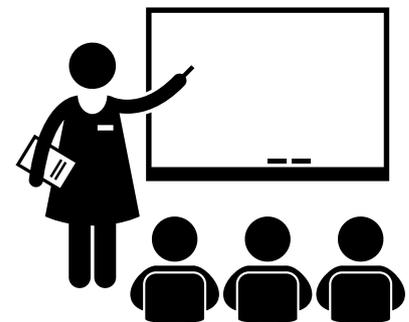
Tablet-Schulung | Grundlagen

Um dem Fortschritt der Digitalisierung gerecht zu werden, schauen wir uns eins der beliebtesten Medien an – das Tablet mit all seinen technischen Grundlagen für einen bewussten Umgang mit digitalen Medien im Unterricht.



Anwendung digitaler Endgeräte im Unterricht

Vorteile eines digital unterstützten Präsenzunterricht



Bedienungshilfen

Rahmenbedingungen:

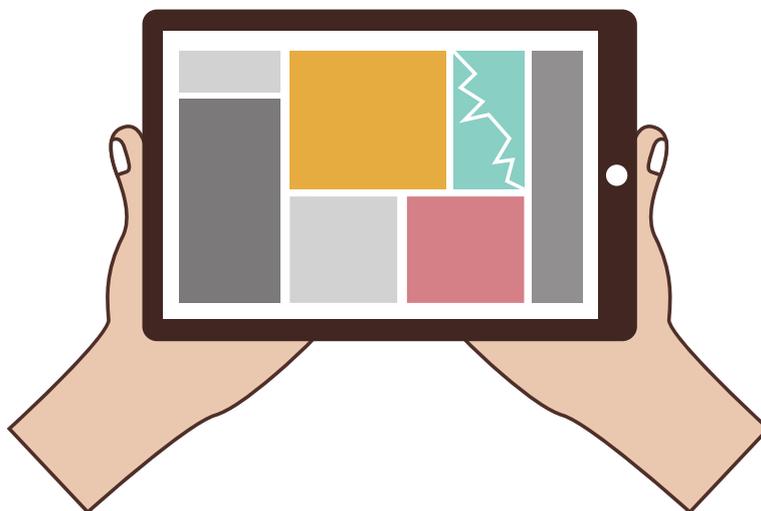
- Ort: in der Schule
- Umfang: 2 Stunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer, Tablets für Lehrkräfte

Fortbildungsinhalte:

In dieser Fortbildung lernen Sie in wenigen einfachen Schritten die Oberfläche und richtige Bedienung eines Tablets kennen sowie hilfreiche Tricks für einen noch leichteren Umgang. Neben der im Workshop besprochenen Wichtigkeit für einen digitalen Unterricht setzen wir uns mit internen Anwendungen auseinander, womit Ihnen und Ihren Schüler*innen das Arbeiten und Präsentieren im Unterricht leichter fällt.

Lernziele:

Lehrende sind mit der Bedienung und dem Umgang mit Tablets vertraut und können digitale Anwendung passend zum Unterrichtsstoff gezielt im Unterricht einsetzen



Tablet-Schulung | Apps und Anwendungsfälle

Wir helfen bei der Orientierung im App-Dschungel, um die hilfreichsten Anwendungen für den Unterricht kennenzulernen. Dabei leiten wir sie bei den ersten Schritten mit den Apps an und geben die Möglichkeit, Vorgestelltes direkt auszuprobieren.



Apps im Unterricht

Digital unterstützter Präsenzunterricht



Rahmenbedingungen:

- Ort: in der Schule
- Umfang: 2 Stunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer, Tablets für Lehrkräfte

Fortbildungsinhalte:

Die Teilnehmenden bekommen einen Überblick über verschiedene Apps zur Anwendung mit einem Tablet. Dabei stellen wir neben dem Funktionsumfang der Programme auch Vor- und Nachteile sowie konkrete Anwendungsfälle vor. Gemeinsam mit der Trainer*in werden Sie direkt durch die App geführt und können erste Schritte gleichzeitig an Ihrem Gerät ausprobieren. Um eine möglichst praxisorientierte Fortbildung zu bieten, können die vorgestellten Inhalte unmittelbar angewendet werden. Die Fortbildung lässt dabei genügend Raum für aufkommende Fragen bei der Verwendung der Apps und Anwendungen.

Lernziele:

Lehrende sind in der Anwendung von fachspezifischen und fachunspezifischen Apps geschult, verfügen über einen sicheren Umgang mit ihnen und können die Apps in unterrichtsbezogenen Projekten einsetzen.



Gelebte Medienbildung – Materialien, Apps und Methoden

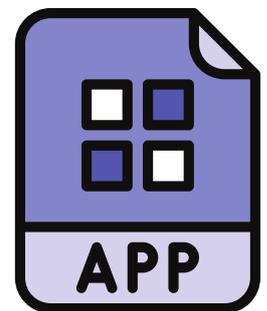
Social Web
macht Schule 

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Medienbildungskonzept

**Digital unterstützter
Unterricht (Methoden und
Anwendungen)**



Datenschutz

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: 1-2 Tage

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: auf Anfrage

Kontakt:

Marcel Burghardt |

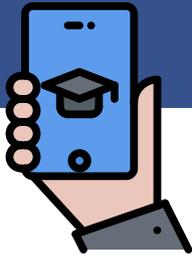
Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Wir werden uns mit den Möglichkeiten und Grenzen digital unterstützten Unterrichts an Schulen auseinandersetzen. Bei viel Raum für Diskussion und Erfahrungswertung können Sie sich mit Ihren Kollegen aus anderen Schulen über die Umsetzung im herausfordernden Schulalltag austauschen. Wir zeigen Ihnen relevante digitale Anwendungen und abwechslungsreiche Methoden für den Unterricht und bieten einen Einstieg in die Szene des #twitterlehrerzimmer. Darüber hinaus stellen wir Ihnen das Konzept der Mikrofortbildungen vor, um auch Bildungsprozesse innerhalb des Kollegiums anzuregen.



Lernziele:

- Lehrkräfte setzen sich mit dem Für und Wider der Digitalisierung von Bildungsprozessen auseinander.
- Lehrkräfte kennen digitale Anwendungen und Methoden zur Anreicherung des Unterrichts und können diese datenschutzrechtlich einordnen.
- Lehrkräfte kennen Methoden, um den Digitalisierungsprozess an der Schule anzuregen.
- Lehrkräfte kennen die Merkmale von gutem digital angereichertem Unterricht und können diese auf ihren eigenen Unterricht transferieren und mit dem Wissen kompetent Hybridunterricht bzw. virtuelle Unterrichtseinheiten planen.

Kreative, digitale Anwendungen für den Präsenz- und Onlineunterricht

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Spielerisches (digitales) Lernen

Digitale Umfrage- und Feedback-Möglichkeiten



Kollaborative, digitale Anwendungen

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: individuell

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: auf Anfrage

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

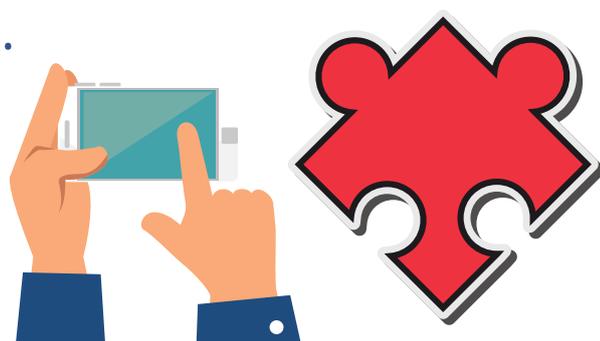
info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

In dieser Fortbildung geht es um den praktischen Einsatz digitaler Anwendungen für den Unterricht. Dafür setzen wir auf einen niederschweligen Einstieg in die Welt der digitalen Möglichkeiten und nutzen unter anderem spielerische Anwendungen zur Erstellung von Kreuzworträtseln oder Quizzen bis hin zu leicht programmierbaren Textadventures. Die vorgestellten und gemeinsam erprobten Anwendungen ermöglichen fachspezifisch und fachunspezifisch kollaborative Arbeiten, das Erzählen von Geschichten, vermitteln spielerisch Wissen, dienen dem Einholen und Geben von Feedback oder erlauben die gemeinsame Erstellung von Grafiken oder Videos.

Lernziele:

- Die Teilnehmenden erlangen einen Überblick über digitale Möglichkeiten für den Präsenz-, Hybrid- und Onlineunterricht.
- Die Teilnehmenden probieren sich in verschiedenen digitalen Anwendungen direkt aus.
- Die Teilnehmenden erlernen den Umgang mit fachspezifischen und unterrichtsübergreifenden digitalen Anwendungen.



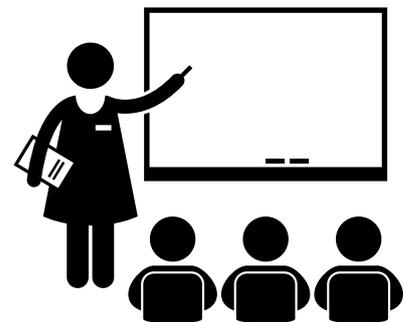
Methoden für den digitalen Präsenzunterricht – schülerzentriert und abwechslungsreich

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer,
ggf. Tablets



Anwendung digitaler Endgeräte im Unterricht

Digital unterstützter Präsenzunterricht



Datenschutz

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: individuell

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: auf Anfrage

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

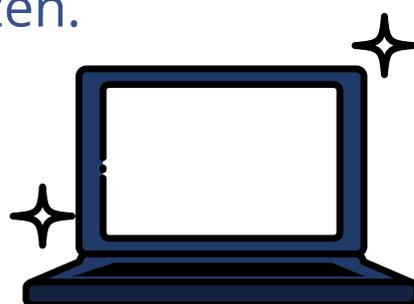
info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Digitale Kompetenzen sind ein unverzichtbarer Schlüssel für Heranwachsende in unserer globalisierten, vernetzten Welt. Daher ist es wichtig diese frühzeitig durch geeignete Methoden, digitale Anwendungen und Projekte in der Schule zu erlernen. Wir möchten einen niederschweligen und von Neugier geleiteten Einstieg in die Welt des digitalen Lehrens bieten. Während der Fortbildung können Sie diverse Anwendungen direkt ausprobieren, eigene Erfahrungen teilen und Ideen für Ihren Unterricht entwickeln. Zusätzlich wollen wir didaktische Ansätze wie Flipped Classroom, Kollaboration und Peer-Methoden aufgreifen und Umsetzungsmöglichkeiten online wie analog, z. B. mit Tablets im Unterricht, diskutieren.

Lernziele:

- Die Teilnehmenden erlangen einen Überblick über digitale Möglichkeiten und Methoden für den Präsenz-, Hybrid- und Onlineunterricht.
- Die Teilnehmenden erlernen den Umgang mit fachspezifischen und Unterrichtsübergreifenden digitalen Anwendungen.
- Die Teilnehmenden werden befähigt Tablets sinnstiftend im Unterricht einzusetzen.





Social Web
macht Schule

Cybermobbing in der Schule begegnen

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Cybermobbing die Stirn bieten!

Präventionsarbeit leisten



Gutes Klassenklima aufrecht halten

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: 4 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ab 400 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Wir geben Ihnen einen Impuls zum Thema Cybermobbing und berichten von unseren Erfahrungen, die Lehrende, Eltern und Schüler*innen an uns herangetragen haben. Weiterhin möchten wir Ihnen Methoden, Apps und Unterrichtskonzepte vorstellen, die wir mit vielen Schulklassen, in Weiterbildungen und Elternabenden erprobt und stetig weiterentwickelt haben. Wir zeigen Vorlagen, die wir in der Arbeit mit Schulklassen einsetzen und Materialien, die über unsere Workshops hinaus von Lehrenden eingesetzt werden können. Außerdem stellen wir "Die Mission Mobbing Mops" und Regeln für ein richtiges Verhalten im Klassenchat für Schüler*innen vor.

Lernziele:

- Grundlagen und Wissen über Cybermobbing
- Erkennen von Cybermobbing-Vorfällen, Wissen über die Rollen und die Dynamik von Mobbingprozessen
- Präventionsmethoden zum Umgang mit Cybermobbing
- Handlungsrahmen und rechtliche Grundlagen
- Kennenlernen von Materialien, Anlauf- sowie Beratungsstellen und Unterstützungsangeboten

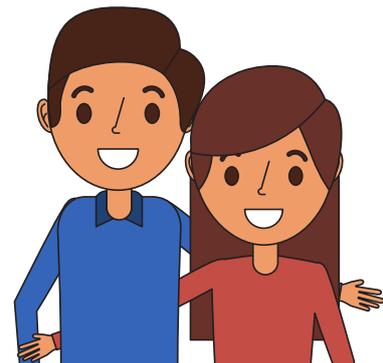


Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



WhatsApp-Klassenchat

**Erfahrungsberichte
Elternarbeit**



Medienwelt der Schüler*innen

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: 3 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ab 300 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Früher oder später kommt man als Lehrkraft in die Situation, sich mit den Eltern der Schüler*innen auseinanderzusetzen. Neben den Elternabenden und Elterngesprächen können sie auch jederzeit mit spezielleren Problemen auf Sie zukommen. Die Grenze zwischen schulischen und nicht-schulischen Angelegenheiten ist dabei häufig fließend. Worauf müssen Sie sich in Bezug auf die Elternarbeit also einstellen? Welche Möglichkeiten gibt es, die Kommunikation mit den Eltern einfacher zu gestalten? Was muss man als Lehrkraft berücksichtigen? Welche Medien benutzen Heranwachsende überhaupt und worin bestehen die Herausforderungen? Wir geben Ihnen Tipps und Tricks mit an die Hand, wie Sie die mediale Elternarbeit gestalten können, eigene Grenzen kommunizieren und eine gewinnbringende Zusammenarbeit ermöglichen.

Lernziele:

- Medienwelt der Kinder kennenlernen und einschätzen können
- Herausforderungen in Bezug auf die Nutzungszeiten und Gefahren bewältigen können
- Vereinfachung der Kommunikation und Arbeit mit den Eltern erreichen



Um das Lernmanagementsystem LernSax optimal nutzen zu können, bedarf es einer intensiven Auseinandersetzung mit der Plattform. Wir unterstützen Sie dabei, indem wir Ihnen die wichtigsten Funktionen vorstellen und Sie bei der Einrichtung der ersten Schritte begleiten.

Rahmenbedingungen:

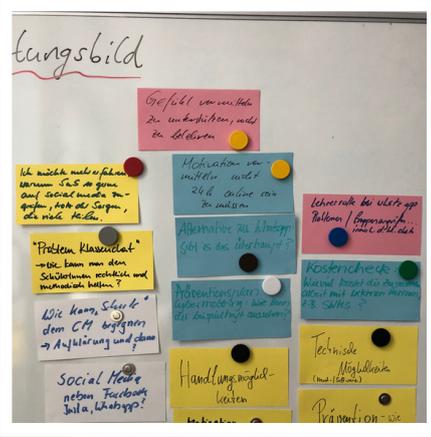
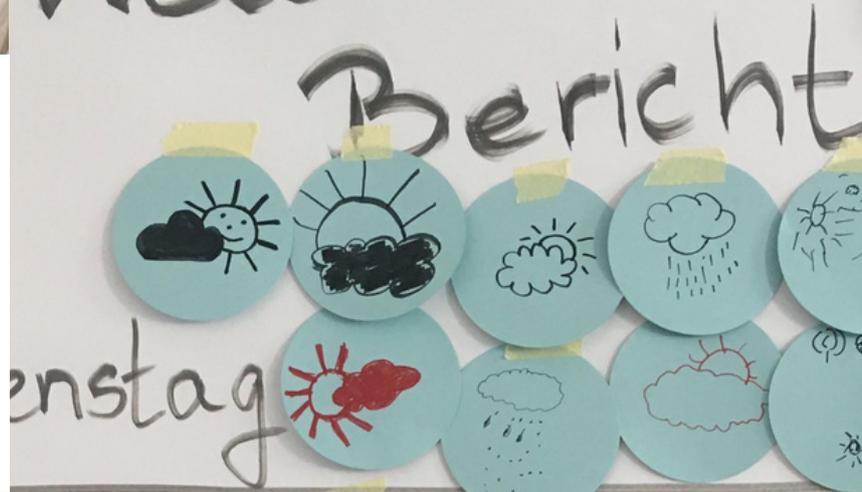
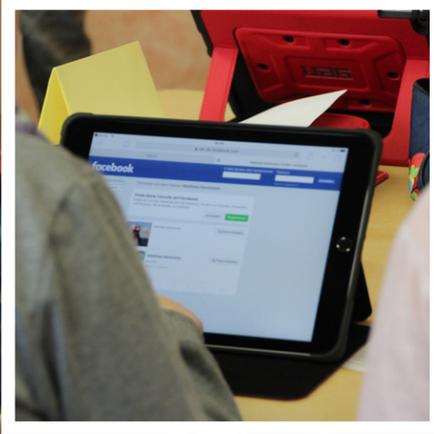
- Umfang: 60-120 Minuten
- Ort: in der Schule
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Sonstiges: Maximal 25 Teilnehmende pro Termin



LernSax

Schulentwicklung

Wetter-



Entwicklungspfad

MEDIENSCOUTS AN SCHULEN ETABLIEREN

Was sind Medienscouts?

Medienscouts sind Schüler*innen, welche ihre Medienkompetenz weiterentwickeln & verantwortungsvoll weitergeben, um somit unter Gleichgesinnten Präventions- und Aufklärungsarbeit leisten. Sie können dabei als Ansprechpartner, Beratungsstelle, Workshopgebende und Vermittelnde zwischen Schüler*innen und Erwachsenen fungieren. Zugleich wird durch ihre Initiierung und ihr Wirken die Schulkultur weiterentwickelt, da eine Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Schüler*innen auf Augenhöhe gefördert wird.



Unsere Unterstützungsleistung:

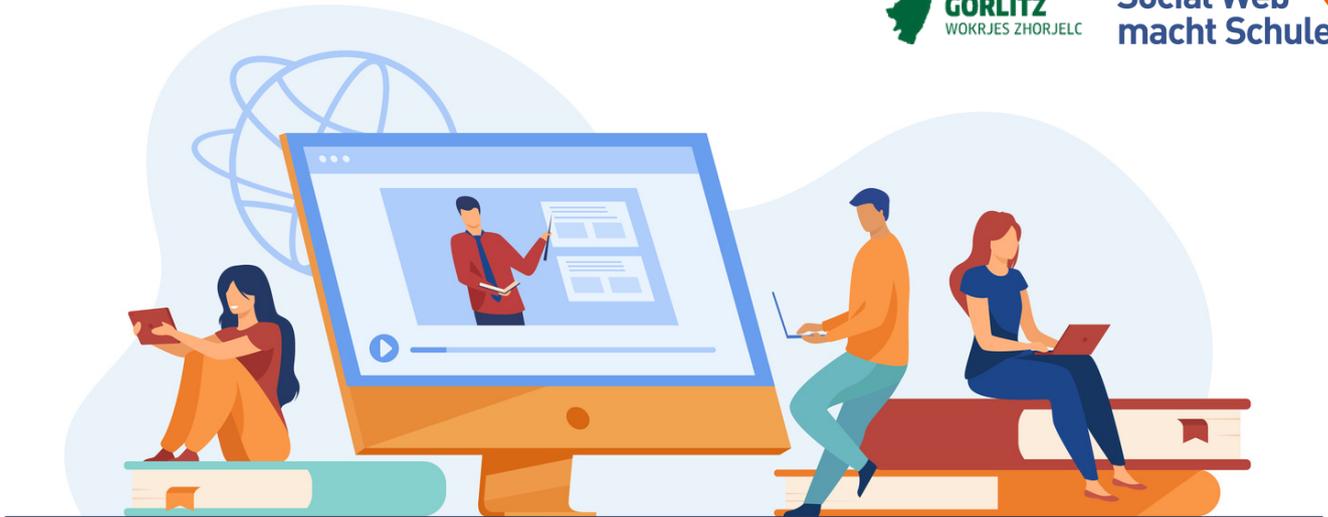
Gemeinsam entwickeln wir mit Ihnen vor Ort Konzepte, um Medienscout-Arbeit an Ihrer Schule aufzubauen und zu fördern. Wir unterstützen gern bei der:

- Zieldefinition und Projektplanung
- Ausbildung und Befähigung
- Etablierung und Kommunikation

Wir verstehen unsere Rolle dabei als Impulsgeber, Fragensteller, Ratgeber, Mutmacher, Moderator & Ausbilder.

Themenfelder für Medienscout-Arbeit

1. Prävention von Cybermobbing & Verhalten im Klassenchat
2. Gaming, Spiel- und Mediensucht
3. Sicherer Umgang im Netz, Sexting, Cybergrooming usw.
4. Social Media, Selbstdarstellung und Traumjob Influencer oder YouTuber
5. Sensibilität für eigene Datennutzung, Datenschutz, Bild- und Urheberrecht
6. Big Data und Privatsphäre
7. Fake News und Verschwörungsideologien



INTERAKTIVER AUSTAUSCH

Digitales Schulleben

Multiplikatoren-Fortbildung für pädagogische Fachkräfte in Schulen

Gemeinsam lassen sich Herausforderungen besser lösen!
Das Internet und digitale Medien bestimmen unseren (Schul-)Alltag. Gleichzeitig fehlt es an Medienkompetenz und Handlungsoptionen für den Umgang mit Gefahren einer unbegleiteten Mediennutzung - Cybermobbing, Beleidigungen im Klassenchat oder in sozialen Netzwerken. Das hat große Auswirkungen auf die Schulgemeinschaft, die sich dieser Herausforderungen oft im Alleingang annehmen muss.

Deshalb wollen wir in einer Multiplikatoren-Fortbildung den Austausch zwischen den einzelnen Mitgliedern der Schulgemeinschaft anregen und gemeinsam Strategien zur Lösung erarbeiten, ob Schulsozialarbeit, Lehrkraft, Schulleitung, Migrationsscout oder Inklusionsassistent*in.

Neben Input-Phasen der Experten von Social Web macht Schule liegt das Hauptaugenmerk der Veranstaltung auf dem Vernetzen, gemeinsam reflektieren und der Förderung der Zusammenarbeit, um auch zukünftig Probleme des Schulalltages zusammen zu lösen.

Unser Leben mit Medien

Wir sind echt!

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Prävention und Intervention bei Mediensucht



**(Sucht-)Gefahren im
Internet**

**Stärkung der Persönlichkeit
und Einstellung**

Zielgruppe: ab der 7. Klasse

Dauer: 6 - 7 UE

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: 450 €

Kontakt:

Florian Buschmann

017640479797

kontakt@florian-buschmann.de

Referent:

Florian Buschmann

Workshopinhalte:

Mit dem Teenageralter haben sich bereits die ersten Nutzungsmuster hinsichtlich digitaler Medien entwickelt. Jeder dritte Jugendliche weist einen kritischen Gebrauch auf. Folgen sind unter anderem schlechtere schulische Leistungen, sozialer Rückzug und Depressionen. In dem Workshop erarbeiten wir Möglichkeiten, die Entwicklung einer Sucht zu vermeiden und wie der Weg zu weniger Bildschirmzeit gelingen kann.

Neben dem Kennenlernen der Gefahren im Internet (Gaming, Social Media, Streaming, Pornografie und Cyber-Grooming) sprechen wir über ein angemessenes Verhalten. Zum Abschluss stehen die Schüler mit Ihrer eigenen Lebensidee im Mittelpunkt. Zusätzliche sprechen wir über Themen, wie Angst, Trauer und Glaubenssätze. Wir stärken junge Menschen, um Abhängigkeiten zu vermeiden.

Weiterführende Veranstaltungen:

- Informationsabend für Eltern zum Thema Mediensucht
- Schulung und Kurzreferate für Lehrkräfte

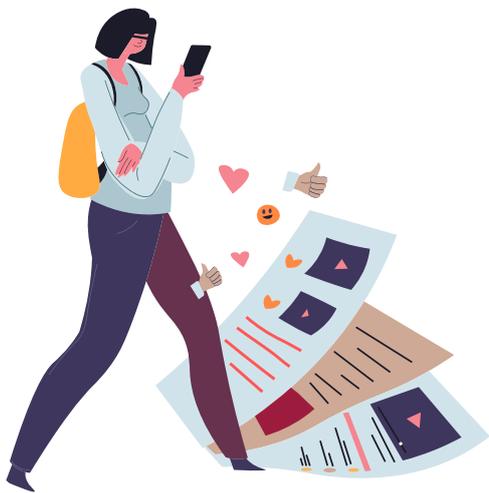


Infoabend - Mediensucht und Gefahren im Internet

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Prävention und Inter- vention bei Mediensucht



(Sucht-)Gefahren im Internet

Zielgruppe: Eltern ab der 3.
Klasse

Dauer: 90 Minuten

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: 150 €

Kontakt:

Florian Buschmann

017640479797

kontakt@florian-buschmann.de

Referent:

Florian Buschmann

Workshopinhalte:

Über 700.000 Jugendliche leiden unter einer kritischen Internet- und Mediennutzung. Folgen sind unter anderem schlechtere schulische Leistungen, sozialer Rückzug und Depressionen. Um die Entwicklung einer Abhängigkeit zu vermeiden, sprechen wir über die Gefahren im Internet (Gaming, Social Media, Pornografie und Cyber-Grooming).

Die teilnehmenden Eltern erhalten konkrete Empfehlungen, zum Schutz ihrer Kinder. Wissen darüber, wie Sie eine Abhängigkeit erkennen können und welche Handlungsmöglichkeiten es bei einem kritischen Verhalten gibt. Ergänzend können Infomaterialien gebucht werden.

