

MEDIENBUDDIES – Startworkshop

Ablaufplan mit ausführlichen Beschreibungen

Ziele des Workshops:

- A) Die Schüler*innen sollen das Projekt und die Akteure kennenlernen.
- B) Die Schüler*innen sollen sich untereinander kennenlernen.
- C) Die Schüler*innen sollen sich mit ihrem eigenen Medienkonsum auseinandersetzen.
- D) Die Schüler*innen sollen sich bewusst machen, vor welche Herausforderungen sie die Medien stellen.
- E) Die Schüler*innen sollen für das Projekt begeistert werden.

1) Dieses Material braucht ihr für die Einheit

- #wasgeht:
 - Set mit unterschiedlichen Motivbildern fürs “Bilderbuffet” (mind. 20)
- #medienabc:
 - 3 Flipcharts mit je einer Liste von A-Z
 - 3 Eddings
- #socialnetwork:
 - 2 Stellwände mit Papierplanen
 - 12 Eddings (Farben sind egal)
 - Moderationskarten
- #medienbingo:
 - Kopiervorlage “Material#methode - Medienbingo” (1 pro Schüler*in)
- #workout:
 - Kopiervorlage “Material - #workout Fragebogen” (1 pro Team)
 - Kopiervorlage „Material - #workout QR-Codes” (1x)
- Technik:
 - Beamer/Laptop/HDMI-Anschluss o.Ä.
 - Tabletkoffer (oder Smartphones der Schüler*innen)

2) So sollte der Raum vorbereitet sein:

- Tische an die Seite stellen + Stuhlhalbkreis für alle Buddies
- Etwas Platz im Raum lassen für Übungen und Energizer
- Smartboard/Beamer anschalten und die Präsentation öffnen

3) Das ist der Ablaufplan: (Uhrzeiten könnt ihr natürlich anpassen an eure Stunden)

- 08:30 Uhr** - **#wasgeht – Begrüßung, Einführung und Kennenlernen**
- Das Projektteam stellt sich vor.
 - Die Teilnehmer*innen stellen sich vor.
 - o Name, Alter, Wohnort, Interessen
 - Das Projekt wird vorgestellt.
 - Methode #bilderbuffet (zur Abfrage der Erwartungen, Befürchtungen, Wünsche)
 - Das Programm für den Tag wird vorgestellt
 - Führung durch das LWH
- 09.45 Uhr** - **#chillma – Pause**
- 10.00 Uhr** - **#medienabc – Von Filterbubble bis Shitstorm...**
- Bei diesem Programmpunkt handelt es sich um einen Energizer, der in allen Ziel- und Altersgruppen funktioniert. Bei der „ABC-Staffel“ müssen vorher gebildete Teams in kurzer Zeit (3 Minuten) eine ABC-Liste mit Begriffen füllen. In diesem Fall mit Begriffen rund um das Thema Medien. (siehe Dokument „Energizer - #medienabc)
- 10.15 Uhr** - **#socialnetwork – So vernetzt sind wir!**
- Der Programmpunkt greift die Kennenlernmethode „Das Partysoziogramm“ auf. Dabei muss jede*r Schüler*in mit jede*r Schüler*in kurz sprechen und eine Gemeinsamkeit finden. Auf einer Metaplanwand verteilt sind Namensschilder von den Kursteilnehmer*innen angepinnt. Nach ihrem Gespräch verbinden sie ihre Namen mit einem Strich und schreiben ihre Gemeinsamkeit dazu. So entsteht am Ende ein Netz aus gemeinsamen Beziehungen. Und nebenbei haben sich alle etwas besser kennengelernt. (siehe Dokument „Methode - #socialnetwork“)
- 11.00 Uhr** - **#medienbingo – Wie nutzt du digitale Medien?**
- Die Schüler*innen erhalten einen Zettel mit 16 Kästchen (oder 9). In jedem Kästchen steht eine Frage, die mit der Mediennutzung bzw. der Einstellung zu Medien zu tun hat. In einem ersten Schritt beantworten die SuS die Fragen kurz für sich selbst. Im zweiten Schritt gehen sie im

Raum umher und suchen eine*n Mitschüler*in, die*der eine Frage ähnlich beantwortet hat. Ziel ist es, für jede Frage einen „Match“ gefunden zu haben. Die Fragen sind Ausgangspunkt, um nachher im Plenum über die Nutzungsgewohnheiten und Einstellungen zu sprechen. Der Vorteil: Die Schüler*innen wissen schon, dass sie mit ihrer Ansicht nicht allein sind und trauen sich eher, sich zu äußern. (siehe Dokument „Methode - #medienbingo“)

12.30 Uhr - #foodporn – Mittagspause

13.30 Uhr - #workout – Wie fit seid ihr im Digitalen?
Im Prinzip funktioniert dieser Programmpunkt wie Stationenlernen oder eine Indoor-Rallye. Die SuS werden in Teams aufgeteilt und bekommen bestimmte Aufgaben gestellt, die sie lösen sollen. Dazu gibt es in den Räumlichkeiten des LWH verschiedene Station, die sie ablaufen (oder sogar finden) müssen. Vom Format könnte es über die App Actionbound, als QR-Code-Rallye (Schule müsste Tablets mitbringen) oder klassisch analog ablaufen. Inhaltlich geht es um die Themen, die die Schwerpunkte der folgenden Medienscouts-Einheiten an der Schule bilden. Ziel ist es, schon einmal das Wissen der SuS „zu testen“ bzw. sie mit einigen kritischen Punkten und Fragen zu konfrontieren. (siehe Dokument „Methode - #workout“)

14.45 Uhr - #chillma – Pause

15.00 Uhr - #faq – Fragen, die nach Antworten rufen
Dieser Programmpunkt soll noch einmal Ergebnisse und auch Schwierigkeiten beim #workout aufgreifen. Die SuS sollen über den Bezug zum vorigen Spiel dazu angeregt werden, über ihre Fragen, Probleme und Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien zu sprechen. Dies ist ein wichtiger Ansatz, um die nachfolgenden Einheiten an der Schule passgenau auf die Zielgruppe zuzuschneiden.

15.45 Uhr - #rant – Euer Feedback zum Workshop
Die SuS sollen offenes Feedback geben und lernen hier schon, was konstruktive Kritik bedeutet

16.00 Uhr - #gameover