

## MEDIENPÄDAGOGISCHE WORKSHOPS IN DER GRUNDSCHULE (Klasse 3+4)

Interesse? Melden Sie sich bei uns!

Senden Sie uns Ihre Anfrage an [info@jugendmedien-weinheim.de](mailto:info@jugendmedien-weinheim.de)

### rein medienpräventive Workshops

#### Erste Schritte im Netz – Grundlagenworkshop

#WorldWideWeb, #Internetrecherche, #Kindersuchmaschinen, #Persönliche Daten, #Chancen und Risiken

Das Internet ist aus unser aller Leben schon längst nicht mehr wegzudenken und auch Kinder kommen immer früher mit dem Netz in Berührung. Daher ist es umso wichtiger, frühzeitig einen kompetenten Umgang zu erlernen und dabei auch mögliche Gefahren zu erkennen.

Gemeinsam erkunden wir, was das Internet ist und wie es unser tägliches Leben beeinflusst. Die Schülerinnen und Schüler lernen kindgerechte Suchmaschinen kennen und erhalten praktische Tipps und Hinweise für ihre ersten Schritte im Netz.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

#### Erste Schritte im Netz - Grenzenlose Kommunikation

#What´s App, #Chats, #Netiquette, #Persönlichkeitsrechte, #Cybermobbing

Gerade das Internet bietet viele Angebote, die von Kindern zur Kommunikation genutzt werden. Egal ob Soziale Netzwerke, E-Mail oder Messenger – die Onlinekommunikation will gelernt sein.

Neben der Vermittlung von Wissen sollten Kinder auf potenzielle Gefährdungen aufmerksam gemacht werden, sodass sie sich der Risiken bewusstwerden. Handfeste Regeln, gute Internetadressen, sparsamer Umgang mit persönlichen Daten und eine gesunde Skepsis gegen über anderen im Netz können die ersten Schritte mit Messengern und Co. entscheidend beeinflussen und einen sicheren Umgang fördern.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

#### Erste Schritte im Netz - Gefahren und Risiken in der digitalen Welt

#sicher im Netz, #Betrug, #Viren, #Persönliche Daten, #Cybermobbing

Computer, Smartphone und Co. sind heutzutage aus den meisten privaten Haushalten nicht mehr wegzudenken. Kinder wachsen mit dem Internet wie selbstverständlich auf. Umso wichtiger ist es, sie über mögliche Gefahren durch Computerviren oder Kriminelle im Netz aufzuklären.

In dieser Unterrichtseinheit lernen die SchülerInnen, welche Bedrohungen im Internet lauern und wie sie sich vor diesen schützen können.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## Schau genau hin!

**#Nachrichten, #FakeNews, #Gerücht, #richtiginformieren, #Zeitung**

Es gibt viele Wege, sich zu informieren. Viele informieren sich in sozialen Netzwerken, auf speziellen Seiten im Internet oder lesen Zeitung. Wie unterscheiden sich die Informationsquellen? Was ist die Aufgabe eines Journalisten? Und was bedeutet das für die Qualität einer Information?

Diese Unterrichtseinheit führt SchülerInnen in die Nachrichtenwelt ein. Die Kinder wenden die W-Fragen an, identifizieren Informationsquellen und lernen die Bedeutung journalistischer Recherche kennen.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## Mein Medienheld

**#Idole, #Schein oder Wirklichkeit, #Persönlichkeitsentwicklung, #Konsumwelt, #Influencer**

Digitale Medien spielen in der Welt der Kinder eine große Rolle. Hier finden sie ihre Helden, das Angebot ist groß und verlockend. Umso wichtiger ist es, Kinder mit der notwendigen Medienkompetenz auszustatten. Wir begleiten die SchülerInnen in die Welt ihrer Helden, um so das Fernsehverhalten zu analysieren und Regeln an die Hand zu geben, die vor übertriebenem Konsum bewahren und den Kindern eine klare Trennung von Realität und Fantasie gewährleisten.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## Alles Werbung - oder was?!

**#Schein oder Wirklichkeit, #Konsumwelt, #Schleichwerbung, #Influencer, #Kostenfallen**

Kinder werden längst als kaufkräftige Konsumenten wahrgenommen – Werbung speziell für Kinder ist allgegenwärtig. Egal über welchen Kanal die Werbung verbreitet wird, die Grenzen zwischen Medieninhalt und Werbung sind fließend – Kinder nehmen den Übergang kaum wahr, unbewusst werden Wünsche und Bedürfnisse geweckt.

Um den Verlockungen der Konsumwelt als mündiger Verbraucher entgegenzutreten, ist ein bewusster und kritischer Umgang mit Werbung wichtig. Kinder sollten erfahren, wie man Werbung erkennt, wie sie funktioniert und was sie erreichen will.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## Alles nur ein Spiel?

**#Computerspiele, #Spiele-Apps, #Selbstreflexion, #USK, #Risiken und Gefahren**

Digitale Spiele werden nicht nur am PC gespielt, auch das Internet oder Apps bieten diverse Angebote. Digitale Spiele üben auf Kinder eine hohe Anziehungskraft aus. Die virtuellen Welten bestehen aus verrückten Landschaften, tollen Sounds und coolen Helden. Kinder tauchen ein und werden häufig schnell Teil dieser Welt.

Um Chancen und Risiken von Computerspielen zu erkennen, ist es notwendig, dass Kinder und Jugendliche ihr eigenes Spielverhalten reflektieren und sich über die Gefährdungen bewusstwerden.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## **Instagram, TikTok & Co - eine Scheinwelt?!**

**#Scheinwelt, #Produktplatzierung, #Selbstwahrnehmung, #Cybermobbing, #Suchtgefahr**

Instagram, Tik Tok & Co sind heute nicht mehr aus der Welt der Kinder und Jugendlichen weg zu denken. Influencer sind die neuen Stars, ständig auf der Suche nach neuen Followern, setzen sie die Trends von morgen. Produktplatzierungen, verzerrte Wirklichkeitsdarstellungen und problematische Rollenbilder haben Einfluss auf die Entwicklung und Selbstwahrnehmung der Kinder. Gerade deshalb, ist es wichtig für die SchülerInnen zu verstehen, dass nicht alles so ist, wie es auf den ersten Blick scheint. Darüber hinaus spielen auch der Schutz von Persönlichkeitsrechten, Cybermobbing und In-App-Käufe insbesondere für die jüngere Zielgruppe eine relevante Rolle.

Die SchülerInnen tauchen ein in die Welt von Instagram, Tik Tok und Co., um zu lernen, wie sie sich selbst in dieser digitalen Welt behaupten können.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## **Youtube - eine Welt zwischen Unterhaltung und Beeinflussung**

**#Unterhaltung #versteckte Werbung #Fakenews #Meinungsbildung #Rollenbilder #Suchtgefahr**

In der heutigen digitalen Welt ist YouTube zu einer der beliebtesten Plattformen (für Kinder) geworden. Egal, ob Tutorials, Let's Plays oder YouTube Shorts, das Angebot und die Inhalte auf Youtube sind vielfältig und grenzenlos. Was macht Julian Bam, Gronkh und Bibis Beauty Palace so erfolgreich und welchen Einfluss haben die Youtuber auf ihre Follower?

In diesem Workshop werden sowohl die positiven, als auch die negativen Seiten von Youtube genauer beleuchtet. Welchen Risiken und Gefahren sind SchülerInnen auf der Plattform ausgesetzt und wie können sie in ihrem Konsumverhalten und in ihrer Meinungsbildung von ihren (Youtube-)Stars beeinflusst werden. Durch den Workshop sollen die Kinder einen kritischen und verantwortungsbewussten Umgang mit Youtube lernen und sich der Vor- und Nachteile der Plattform bewusst werden.

**Zeitaufwand:** 1x 90 Minuten

## **Interesse? Melden Sie sich bei uns!**

Senden Sie uns Ihre Anfrage an [info@jugendmedien-weinheim.de](mailto:info@jugendmedien-weinheim.de)

## **medienproduktive Workshops**

mit präventiven Anteilen

## **Wir produzieren einen Trickfilm**

**#StopMotion, #Storytelling, #Tricktechniken, #Daumenkino, #Fotografie**

Wie entstehen eigentlich Trickfilme? Genau dieser Frage gehen wir im Workshop nach. Trickfilme wie „Shaun das Schaf“ werden mittels der Stop Motion Technik animiert.

Stop Motion ist eine Filmtechnik, bei der durch die Aneinanderreihung einzelner Bilder die Illusion einer Bewegung erzeugt wird. Anhand eines aktuellen Unterrichtsthemas überlegen sich die Schülerinnen und Schüler eine Geschichte, die sie verfilmen möchten. Mithilfe von Lego-Figuren, selbstgebastelten Kulissen und iPads wird schließlich der Trickfilm produziert und vertont.

**Zeitaufwand:** 2x 90 Minuten

## Wir produzieren ein Hörspiel

#GarageBand, #Storytelling, #Spannung, #Audiobearbeitung, #Geräusche

Egal, ob „5 Freunde“, „die Drei ???“ oder „Bibi & Tina“ – fast jedes Kind hat schon mal ein Hörspiel gehört. Was macht ein gutes Hörspiel aus und wie entsteht es? Das finden die Schülerinnen und Schüler in diesem Workshop heraus. Sie schreiben eine spannende Geschichte und werden selbst Teil des Hörspiels.

Mit dem iPad und der App „GarageBand“ wird das Hörspiel Kapitel für Kapitel von den Schülerinnen und Schülern in Eigenregie aufgenommen. Hintergrundmusik und Geräusche verpassen dem Hörspiel den letzten Schliff.

**Zeitaufwand:** 2x 90 Minuten

## Wir drehen einen Erklärfilm

#Legetrick, #Tutorial, #iMovie, #Hände, #Storyboard

Wie funktioniert Mülltrennung oder wie ging das nochmal mit der schriftlichen Addition?

In diesem Workshop erstellen die Schülerinnen und Schüler ein Erklärvideo mithilfe der Legetechnik. Die Legetechnik ist eine Animationstechnik, bei der aus Papier ausgeschnittene Figuren, Wörter und Symbole per Hand auf einem Hintergrund bewegt werden und dadurch eine Art Animation erzeugt wird. Das Dargestellte wird meist durch einen Sprecher begleitet. Die Schülerinnen und Schüler wählen zunächst ein Thema aus, das sie anhand der Legetechnik erklären wollen.

Anschließend beginnen die Planung und die Erstellung der benötigten Figuren, Wörter, Symbole und des Sprechertextes. Mithilfe von iPads werden die Erklärfilme gedreht und vertont.

**Zeitaufwand:** 2x 90 Minuten

## Wir gestalten einen Comic

#Bildergeschichte, #ComicLife, #Fotografie, #Storytelling, #Emotionen

„Lustiges Taschenbuch“, „Asterix & Obelix“ oder „Tim und Struppi“ war gestern. In diesem Workshop werden die Schülerinnen und Schüler selbst zu Comic-Helden.

Die Kinder überlegen sich eine kurze Geschichte, die sie in einem Comic darstellen wollen. Als nächstes folgt die Planung, welche Bilder und Texte für die Handlung benötigt werden. Mithilfe des iPads werden die einzelnen Fotos aufgenommen und mit der App „Comic Life“ in einen Comic verwandelt.

**Zeitaufwand:** 2x 90 Minuten

## ActionBound – die digitale Schnitzeljagd

#Schatzsuche, #QR-Codes, #Rätsel, #Schnitzeljagd, #Challenges

Fast jeder war schon einmal Teil einer Schnitzeljagd; Kinder folgen verschiedenen Hinweisen, bis schließlich ein Schatz gefunden wird – ein Klassiker. Doch auch in der Schule kann die Schnitzeljagd sinnvoll eingesetzt werden. Mit einem Smartphone oder Tablet bewegen sich die Schülerinnen und Schüler durch die Schule mit dem Ziel, Fragen zu beantworten und Aufgaben zu einem Unterrichtsthema zu lösen.

In diesem Workshop lernen die Schülerinnen und Schüler zunächst die App „ActionBound“ kennen und spielen einen sogenannten „Bound“.

Anschließend erstellen die Kinder zu einem ausgewählten Thema einen eigenen „Bound“ für ihre Mitschüler. Dabei setzen sich die Lernenden intensiv mit einem Thema auseinander und verinnerlichen spielerisch den Unterrichtsstoff.

**Zeitaufwand:** 2x 90 Minuten

**Interesse? Melden Sie sich bei uns!**

Senden Sie uns Ihre Anfrage an [info@jugendmedien-weinheim.de](mailto:info@jugendmedien-weinheim.de)