

ANGEBOTSKATALOG

Medienbildung an Schulen



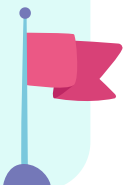


HALLO!

Unsere Motivation ist es, in der Vielfalt der digitalen Möglichkeiten, vor Ort & persönlich Impulse zu geben, Vertrauen aufzubauen und Aufklärung zu leisten, sodass sich Menschen jeden Alters verantwortungsvoll und selbstbestimmt im digitalen Netz bewegen können, Chancen und Gefahren erkennen sowie in den Austausch kommen. Wir streben danach, durch umfassende Medienbildungsprogramme und präventive Maßnahmen Lernende, Lehrpersonen, pädagogische Fachkräfte und Eltern zu befähigen, einen reflektierten und bewussten Umgang mit Medien zu entwickeln, um die Verbesserung des Schulalltags zu unterstützen.

EINFÜHRUNG

Entwicklungspfad Digitalkompetenz	6
Jährliche Statistik	7
Finanzierungsmöglichkeiten	8
Referenzen	9





SCHULKLASSEN

Grundschule

Die Welt der Medien (Kl. 2) **12**

Der Internetführerschein
(Kl. 3) **15**

Abenteuerreise Internet
(Kl. 4) **18**

Förderschule

Medienbildung an
Förderschulen **20**

Weiterführende Schule

Medien- & Digitalkompetenz

Die Mission Mobbing Mops (Kl. 5 - 7) **23**

KI & ChatGPT (Kl. 8 - 12) **32**

Suchtprävention & mentale Gesundheit

Mein Tag mit Medien (Kl. 6 - 8) **26**

YouTuber & Influencer (Kl. 8 - 10) **29**

Politische Medienbildung & Demokratiebildung

Diskriminierung in der Popkultur
(Kl. 6 - 8) **35**

Too Fake to Handle (Kl. 9 - 12) **38**

ELTERNARBEIT

Elternabend Medienkompetenz	41	Elternabend Fake News	49
Elternabend Cybermobbing	43	Elternabend Gefahren von KI	51
Elternabend Gaming	45	Mediencafé	53
Elternabend Influencer	47	Elternabend Kindergarten	55



LEHRKRÄFTE



Prävention

Grundlagen Mediennutzung	58
Cybermobbing in der Schule	60
Hate Speech & Gewalt	62
Datenschutz & Urheberrecht	64
Influencer & Scheinwelten	66
Mediensucht, digitale Spiele & Gamification	68
Fake News & Desinformation	70

Digitale Bildung

Kreative Tools	72
Canva im Schulalltag	74
ChatGPT im Schulalltag	76
ChatGPT und Prüfungskultur	78
Projekte mit Schulklassen zum Thema KI gestalten	80
Projekte mit digitalen Tools	82
KI in Unterrichtsfächern	ab 84



PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Fortbildung Medienkompetenz in der Kita

99



KONTAKT

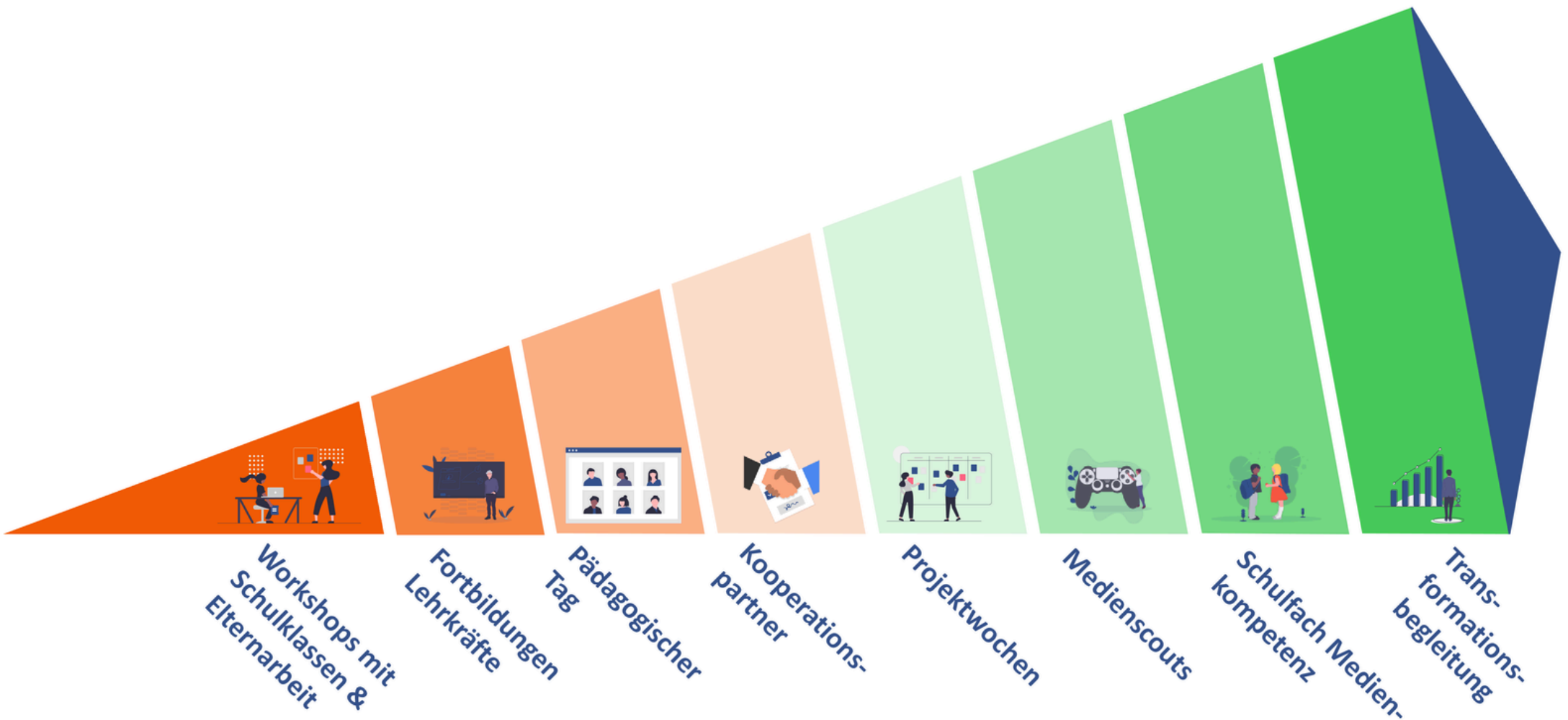
101

HINWEISE

1. Unser Katalog ist auch digital durchsuchbar und anklickbar. Alle Formate sind sowohl im Inhaltsverzeichnis als auch im weiteren Verlauf verlinkt, sodass Sie direkt zu den entsprechenden Angeboten springen können.
2. Unsere Workshops für Schulklassen sind so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen. Für ein optimales Lernergebnis empfehlen wir, zwei Formate durchzuführen, welche in einem Abstand von 3 Monaten oder einem Schuljahr in der Klasse angeboten werden. Nähere Informationen dazu erhalten Sie auch bei einer persönlichen Kontaktaufnahme per Website-Formular, E-Mail oder Telefon.



Entwicklungspfad Digitalkompetenz



Jährliche Statistik

Pro Schuljahr gestalten wir sachsenweit über **370 Workshops**, **100 Elternabende** und **100 Lehrkräftefortbildungen** an über **200 verschiedenen Einsatzorten**.

Damit erreichen wir insgesamt:

**10.000
Schüler*innen**

3.000 Eltern

**3.000
Lehrkräfte**



Übersicht Finanzierungsmöglichkeiten



Fortbildungen Lehrkräfte

- Qualitätsbudget

Projekttag Schulklassen

- staatliche Mittel zur Umsetzung von Ganztagsangeboten
- Flexibles Lernbudget
- Budgetierung von Lehrerarbeitsvermögen
- Startchancen-Budget
- Schulförderverein oder Ehemaligenverein
- Unterstützung durch lokale Privatunternehmen
- Geld- und Sachspenden
- Budget Schulsozialarbeit



Veranstaltungen für Eltern

- Kooperationspartner
- Förderung über SLM-Wirkungskreis

Jährlich mindestens 15 verschiedene Fortbildungen beauftragt vom Landesamt für Schule und Bildung u.a. zu KI und ChatGPT, Datenschutz und Urheberrecht sowie Cybermobbing-Prävention

Humboldt-Gymnasium-Radeberg:
Fester Teil des Präventionsprogramms mit zwei Workshops zu Cybermobbing-Prävention und Mediensuchtprävention in allen 6. Klassen jedes Jahr inklusive Elternabend.

Zusammenarbeit mit der Lehrerbildungsstätte Löbau für angehende Grundschulreferendare

Referenzen

Wiederkehrende jährliche Zusammenarbeit mit der Oberschule Lichtenau in allen 5. und 6. Klassen inklusive Elternabende und Lehrkräftefortbildungen

Workshops in allen 2., 3. und 4. Klassen an der Grundschule Adelsberg Chemnitz jedes Jahr



Schulklassen

Präventionsveranstaltungen zur Reflexion und kritischen Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten

KIM 2022: Kinder wachsen mit einem breiten Medienrepertoire auf



Im Altersverlauf steigt der Anteil an Kindern, die Medien alleine nutzen, deutlich an. Dies gilt insbesondere für das Surfen im Internet. So geben schon 30 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen an, eher alleine im Internet zu surfen, während es unter den Zwölf- bis 13-Jährigen 79 Prozent sind. Auch recherchieren die Älteren zunehmend alleine im Internet für die Schule (6-7 Jahre: 17 %, 12-13 Jahre: 67 %). 51 Prozent der Kinder zwischen Sechs und 13 Jahren haben ein eigenes Mobiltelefon. Dieser Wert ist in den letzten Jahren konstant geblieben.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.) (2022): KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger in Deutschland.



Welt der Medien

Medienkompetenztraining für den beginnenden Medienunterricht

In einem bewegten Frontalunterricht legen wir den Schüler*innen die Einsatzgebiete unterschiedlicher Medien in ihrem alltäglichen Gebrauch dar. Dabei werden Erfahrungen einbezogen und die eigene Mediennutzung der Kinder reflektiert. Zudem beschäftigen wir uns intensiv mit Persönlichkeitsrechten, vor allem dem Recht am eigenen Bild im Bezug auf das Hochladen von Bildern ohne Zustimmung. Der dritte Schwerpunkt liegt beim Thema "Mobbing im Internet". Dabei wird den Schüler*innen altersgerecht die Dynamiken und Probleme von Cybermobbing nähergebracht.





Lernziele & Kompetenzen

Die Schüler*innen kennen unterschiedliche Medien in ihrem Alltag sowie deren Nutzen. Sie gewinnen einen Einblick in die Themen Privatsphäre, Recht am eigenen Bild und Mobbing im Internet. Mithilfe des Arbeitsheftes „Mein erstes Internet-ABC“ vom gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. setzen wir uns mit verschiedenen Medien und deren Nutzen auseinander. Darüber hinaus liegen weitere Schwerpunkte auf Regeln bei der Kommunikation im Internet und dem Thema „Verhalten im Netz“.

Anforderungen (Raum & Material)

- Interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI-Anschluss
- Tonwiedergabemöglichkeit



Umfang & Ablauf

- 4 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel- und Partnerarbeit
- bewegte frontale Phasen
- spielerische Methoden und bewegtes Spiel



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Sachkundeunterricht
- Deutsch



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Lehrkräftefortbildung Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung



400€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

ICILS 2023: Digitale Kompetenzen – 40 Prozent der Jugendlichen sind abgehängt



In ICILS 2023 liegen die mittleren computer- und informationsbezogenen Kompetenzen der Achtklässlerinnen und Achtklässler in Deutschland mit 502 Punkten über dem internationalen Mittelwert. Auffällig ist jedoch vor allem, dass wir in Deutschland über die Jahre im Mittel einen Kompetenzrückgang zu verzeichnen haben. Im Jahr 2018 erreichten die Schülerinnen und Schüler noch 518 Punkte. Der Anteil der Jugendlichen, die über sehr geringe Fähigkeiten im kompetenten Umgang mit digitalen Medien verfügen, ist in den vergangenen fünf Jahren von 30 auf über 40 Prozent gestiegen.

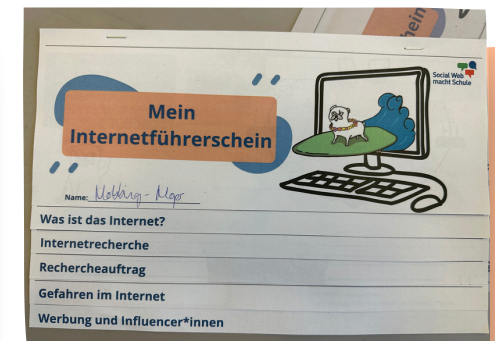
Rölz, M. & Höller, I. (Hrsg.) (2024). ICILS 2023. Digitale Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich. Salzburg: Institut des Bundes für Qualitätssicherung im österreichischen Schulwesen (IQS).



Der Internetführerschein

Medienkompetenz für Grundschulklassen und Internetanfänger

In diesem interaktiven Workshop-Format klären wir die wichtigsten Grundlagen zum Surfen im Netz und geben den Schülerinnen und Schülern einen Überblick zur Funktion des Internets, kinderfreundlichen Suchmaschinen, Datenschutz sowie den kritischen Umgang mit Werbung und Influencer*innen. Auf Augenhöhe und interaktiv greifen wir die Erfahrungen der Schüler*innen auf und gestalten gemeinsam einen Projekttag mit Erinnerungspotenzial.





Lernziele & Kompetenzen

Die SuS kennen Fakten zu verschiedenen grundlegenden Themenbereichen des Internets und wenden diese an, um einen Internetführerschein zu erhalten. Während des Workshops erarbeiten sich die SuS alle Themen über ein Handout in Flipbook-Form. Dadurch können sie einfach und nachhaltig auf alle Inhalte zugreifen und profitieren vom Erlernten auch nach dem Workshop. Kernaufgabe ist es, den Umgang mit Suchmaschinen und verschiedenen Gefahren im Internet zu lernen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops oder PC-Raum



Umfang & Ablauf

- 5 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- abwechslungsreiche Methoden, spielerische Elemente und Arbeit mit digitalen Medien



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Sachkundeunterricht
- Deutsch
- Ethik



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Lehrkräftefortbildung Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung



450€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

JIM 2024: 61% der Jugendlichen begegnen beleidigende oder verstörende Inhalte



Über alle Befragten hinweg berichten 29 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen von entsprechenden negativen Erlebnissen. Hinsichtlich sexueller Belästigung bestehen deutliche geschlechtsspezifische Differenzen. So liegt der Anteil von Mädchen, die zumindest selten von dieser Problematik betroffen sind, mit 36 Prozent deutlich über dem von Jungen (23 %). Auch im Hinblick auf das Alter zeigen sich systematische Unterschiede. Die Wahrscheinlichkeit für sexuell motivierte Belästigungen nimmt über alle befragten Altersgruppen hinweg mit steigendem Lebensalter kontinuierlich zu.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024).
JIM-Studie 2014 - Jugend, Information, (Multi-) Media.

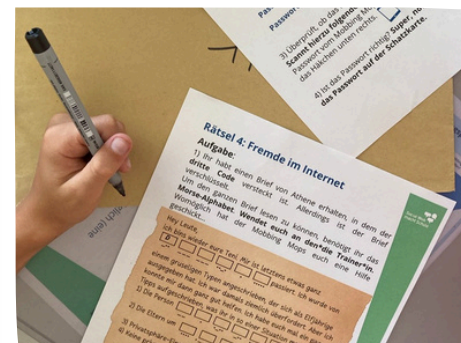


Abenteuerreise Internet

Ein EduBreakout (Escape-Room im Klassenzimmer) für die Grundschule

Im Workshop erhalten die Schüler*innen einen Überblick über grundlegende Informationen und Chancen, aber auch zu Gefahren des Internets. Speziell gehen wir auf Themen wie Cybergrooming und Cybermobbing ein.

Es werden zudem alle Inhalte aus dem Workshopformat Internetführerschein vertieft.





Lernziele & Kompetenzen

Beim EduBreakout stehen besonders das logische und problemlösende Denken wie auch die Sozialkompetenz im Vordergrund. Zudem werden Kommunikation und Teamwork gefördert. Den Lernenden wird aufgezeigt, welche Kommunikationswege und -möglichkeiten die digitale Welt bietet und welche Inhalte besser nicht hochgeladen werden sollten. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Reisepass als Handout.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops oder PC-Raum



Umfang & Ablauf

- 5 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- abwechselnde Methoden, spielerische Elemente



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Sachkundeunterricht
- Deutsch
- Ethik



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Lehrkräftefortbildung Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung



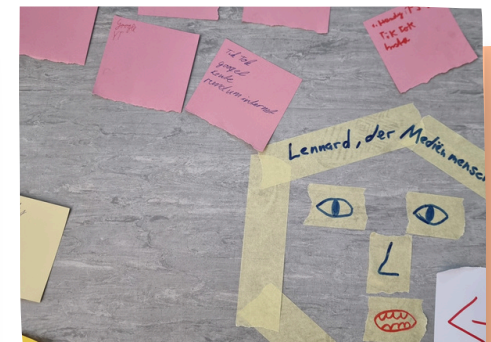
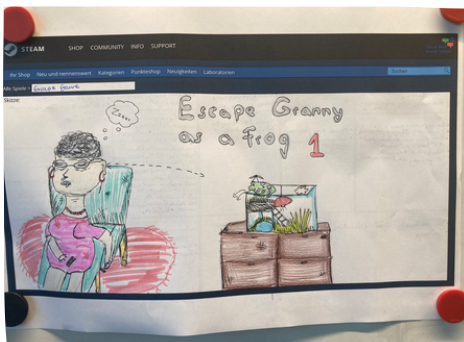
500€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)



Medienbildung an Förderschulen

Formate für Klassenstufe 3 - 9

Wir setzen uns sachsenweit für Medienkompetenz an **allen Schulen und Schulformen** ein, indem wir persönlich vor Ort Veranstaltungen für Lehrkräfte, Eltern und Schüler*innen durchführen. In den letzten Jahren haben wir viele Erfahrungen im Bereich Förderschulen sammeln können und bieten somit auch für diese Schulart unsere gängigen Workshop-formate an. Für die Gestaltung greifen wir auf bestehende Konzepte zurück und nehmen thematische, visuelle und methodische Anpassungen vor, um für die Schüler*innen eine angenehme und optimale Lernumgebung zu schaffen. Diese werden individuell abgestimmt.





Lernziele & Kompetenzen

Einen inhaltlichen Überblick über unsere Workshopthemen erhalten Sie auf den jeweiligen Seiten der Formate für Schulklassen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- 4 - 5 Unterrichtsstunden



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Sachunterricht
- Ethik
- Gesellschaftswissenschaften



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Lehrkräftefortbildung Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung
- Fortbildung Datenschutz und Urheberrecht



Auf Anfrage

(maximal 28 Schüler*innen)

Cyberlife V: Cybermobbing unter Kindern weiter verschärft



Cybermobbing unter Kindern und Jugendlichen hat sich weiter verschärft. Aktuell sind 18,5 Prozent der Schülerinnen und Schüler davon betroffen. In absoluten Zahlen sind das mehr als 2 Millionen Kinder und Jugendliche. Das zeigt die aktuelle Studie "Cyberlife V - Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern", die das Bündnis gegen Cybermobbing in Kooperation mit der Barmer Krankenkasse heute in Berlin vorgestellt hat. Demnach ist der Anteil der Schülerinnen und Schüler zwischen 7 und 20 Jahren, die nach eigenen Aussagen schon einmal von Cybermobbing betroffen gewesen sind, im Vergleich zur Vorgängerstudie von 2022 (2022: 16,7 Prozent) um 1,8 Prozentpunkte, gestiegen.

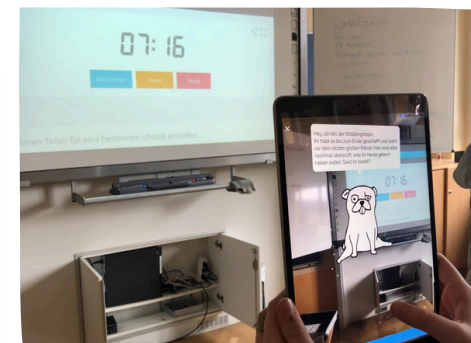
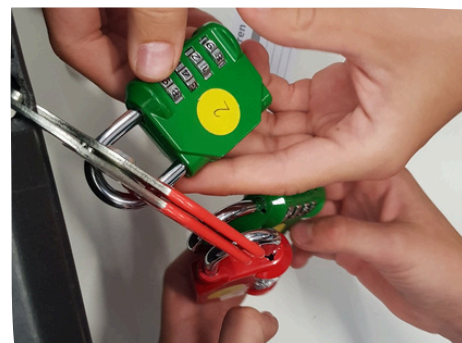
Bündnis gegen Cybermobbing e.V. (2024). Cyberlife V – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Karlsruhe.



Die Mission Mobbing Mops

Verantwortung im Klassenchat übernehmen und Cybermobbing entgegenwirken

Im Workshop werden Themenbereiche rund um Cybermobbing, Datenschutz, Persönlichkeitsrechte sowie dem richtigen Verhalten im Klassenchat u.a. in Form eines EduBreakouts (Escape-Room im Klassenzimmer) behandelt. Schüler*innen lernen die Definition 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.



Auch als 2-tägige Variante!



Lernziele & Kompetenzen

Beim EduBreakout stehen besonders das logische und problemlösende Denken wie auch die Sozialkompetenz im Vordergrund. Es werden Kommunikation und Teamwork sowie das kollaborative Arbeiten durch die besondere Konzeption der Aufgaben gefördert. Die Schüler*innen gewinnen durch das Lösen von analogen und digitalen Rätseln in Gruppenarbeit einen breit gefächerten Einblick und erlangen Handlungskompetenzen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets der Schule oder Smartphones und mobile WLAN-Box von Social Web macht Schule



Umfang & Ablauf

- 6 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- abwechselnde Methoden, spielerische Elemente



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Ethik
- Technik / Computer
- Informatik



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Elternabend Cybermobbing
- Lehrkräfte Fortbildung Cybermobbing in der Schule
- Medienscout-Ausbildung



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

DAK-Studie Mediensucht 2023/24: Riskante Mediennutzung bleibt mit 11,1% unverändert hoch.



In der post-pandemischen Phase verbringen junge Menschen zwar im Vergleich zu während der Pandemie wieder etwas weniger Zeit online. Die Zahl der Kinder und Jugendlichen mit pathologischem Nutzungsverhalten in Bezug auf soziale Medien bleibt aber mit einer Prävalenz von 6,1 % weiterhin hoch und statistisch unverändert zum letzten Jahr. Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede. Jugendliche (14 bis 17 Jahre) sind signifikant häufiger betroffen als Kinder (7,6 % vs. 4,6 %). Die Zahl der Kinder und Jugendlichen, die soziale Medien riskant nutzen, hat sich mit aktuell 24,5 % seit 2019 bereits verdreifacht.

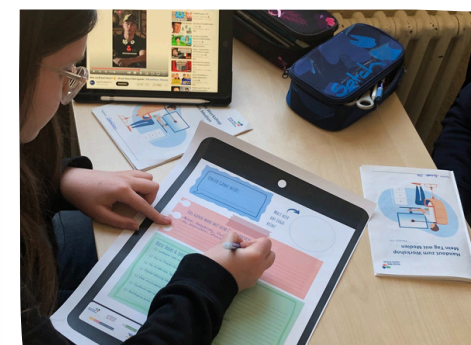
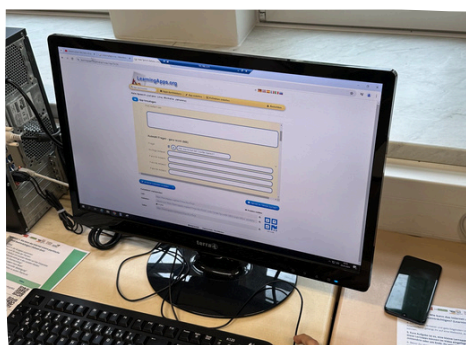
DAK-Gesundheit. 2023. «Problematische Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter in der post-pandemischen Phase. Ergebnisbericht 2023».
https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/dak-studie-mediensucht-2023-24_56536#rtf-anchor-download-studie



Mein Tag mit Medien

Mediennutzungsverhalten & Prävention von Suchtgefährdung

Zu lange vor dem Smartphone oder Computer gesessen? Das kennt wohl jeder von uns. Doch was, wenn die hohen Nutzungszeiten sich in einer Sucht manifestieren? In diesem Workshop lernen die Schüler*innen 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.



Auch als 2-tägige Variante!



Lernziele & Kompetenzen

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

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets der Schule oder Smartphones und mobile WLAN-Box von Social Web macht Schule



Umfang & Ablauf

- 6 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- abwechselnde Methoden, spielerische Elemente



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Biologie
- Ethik
- Gemeinschaftskunde/GRW
- Technik / Computer, Informatik



Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Medienkompetenz
- Elternabend Influencer
- Lehrkräftefortbildung Mediensucht, digitale Spiele & Gamification



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

Deutsches Schulbarometer 2024:

Jeder fünfte junge Mensch hat psychische Probleme



Bei etwa jedem fünften jungen Menschen (21 Prozent) zeigen sich psychische Auffälligkeiten. Besonders betroffen sind Kinder und Jugendliche, deren Eltern oft oder sehr oft finanzielle Sorgen haben. Hier liegt der Anteil derjenigen, die sich als psychisch auffällig beschreiben, bei 33 Prozent. Nach Angaben der Eltern haben 24 Prozent der Schülerinnen und Schüler einen Hilfebedarf aufgrund von psychischen Problemen.

Robert Bosch Stiftung (2024). Deutsches Schulbarometer: Befragung Schüler:innen. Ergebnisse von 8- bis 17-jährigen und ihren Erziehungsberechtigten zu Wohlbefinden, Unterrichtsqualität und Hilfesuchverhalten.
Robert Bosch Stiftung.

Mehr Schein als Sein? Schönheitsideale und Scheinwelten durchbrechen

Format wird gerade überarbeitet



Lernziele & Kompetenzen

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 Schönheitsideale, Scheinwelten, Selbstoptimierung, mentale Gesundheit und Influencer-Marketing an und zielen auf ein Bewusstwerden über das eigene Mediennutzungsverhalten ab.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Smartphones der Schüler*innen

Umfang



Format wird gerade überarbeitet

Verknüpfungen

- Deutsch
- Ethik
- Gemeinschaftskunde / GRW
- WTH
- Informatik

Veranstaltungsempfehlungen

- Elternabend Influencer
- Lehrkräfte Fortbildung Influencer



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

JIM 2024: Bedeutung von ChatGPT nimmt auch unter Jugendlichen weiter zu



Die zunehmende Verbreitung von KI wirkt sich nicht nur auf die öffentliche Wahrnehmung des Themas aus, sondern hat auch direkten Einfluss auf die Lebensrealität vieler Menschen, einschließlich Jugendlicher. Diese Entwicklung spiegelt sich auch in der Bekanntheit von Chat GPT unter den Zwölf- bis 19-Jährigen wider. Inzwischen hat nur noch rund ein Zehntel der Jugendlichen noch nie von Chat GPT gehört (2023: 15 %) und die Mehrheit hat die Anwendung schon mindestens einmal selbst genutzt (57 %, 2023: 38 %). Die Nutzung von Chat GPT zeigt einen deutlichen Anstieg ab dem Alter von 14 Jahren und nimmt mit zunehmendem Alter graduell weiter zu.

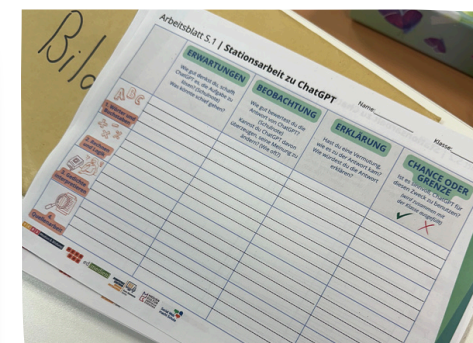
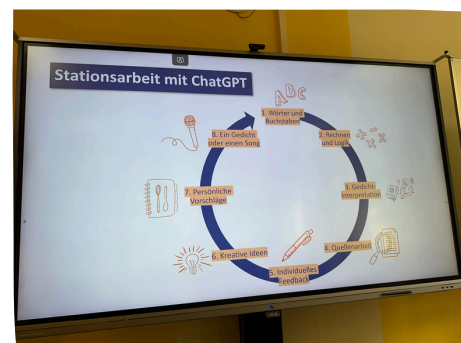
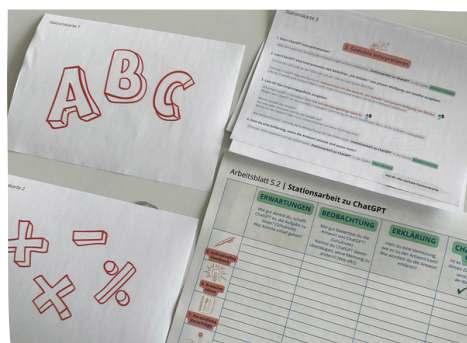
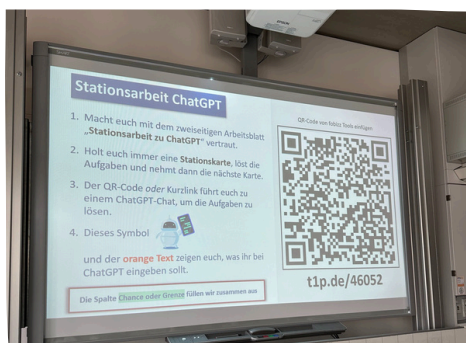
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024).
JIM-Studie 2014 - Jugend, Information, (Multi-) Media.



KI & ChatGPT

Kritischen Umgang erlernen und Werkzeuge zielgerichtet einsetzen

Die Schüler*innen setzen sich mit Künstlicher Intelligenz auseinander, um zu verstehen, wie sie funktioniert, trainiert wird und wo ihre Chancen und Grenzen liegen. Mithilfe von Comics, Videos, Rätseln sowie Partner- und Gruppenarbeit erarbeiten sie sich das Thema. Dabei nutzen sie eine datenschutzkonforme ChatGPT-Alternative und verschiedene Bild-KIs, um einen reflektierten Umgang mit KI zu lernen. Wir thematisieren Risiken personalisierter KI wie Snapchat My AI und Character.ai, diskutieren ethische Fragen, Urheberrecht, Datenschutz und den Einfluss von KI auf Desinformation.



Auch als 2-tägige Variante!



Lernziele & Kompetenzen

Die Schüler*innen lernen, die Chancen und Gefahren von Künstlicher Intelligenz (KI) zu erkennen und zu verstehen. Sie machen sich mit verschiedenen KI-Anwendungen vertraut, die sie als Werkzeuge nutzen können, und wenden diese eigenständig an. Dabei erwerben sie die Fähigkeit, mithilfe von KI kreative Medienprodukte zu gestalten. Darüber hinaus setzen sie sich mit ethischen Fragestellungen rund um den Einsatz von KI auseinander und entwickeln ein reflektiertes Verständnis für deren Auswirkungen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops



Umfang & Ablauf

- 6 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Informatik
- Gemeinschaftskunde / GRW
- Fremdsprache
- WTH, Wirtschaftslehre/Recht



Veranstaltungsempfehlungen

- Fortbildung ChatGPT im Schulalltag
- Fortbildung zu ChatGPT und Prüfungskultur
- Fortbildung Projekte mit Schulklassen zum Thema "Künstliche Intelligenz" gestalten
- Elternabend Gefahren von KI



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

Studie Das NETTZ: Hass im Netz hat zugenommen



Hass im Netz kann alle treffen. Aber nicht alle gleich. Etwa die Hälfte der Befragten hat Hass im Netz bereits wahrgenommen – etwa jede*r Achte war laut eigenen Angaben bereits selbst betroffen. Fast jede zweite Person wurde schon einmal online beleidigt, einem Viertel der Befragten wurde körperliche Gewalt angedroht. Eine Mehrheit stellt zudem fest, dass der Hass im Netz in den letzten Jahren zugenommen hat. Rassistische Beleidigungen sowie Beleidigungen aufgrund der sexuellen Orientierung, des Geschlechts oder der Geschlechtsidentität werden klar als Formen von Hass im Netz identifiziert.

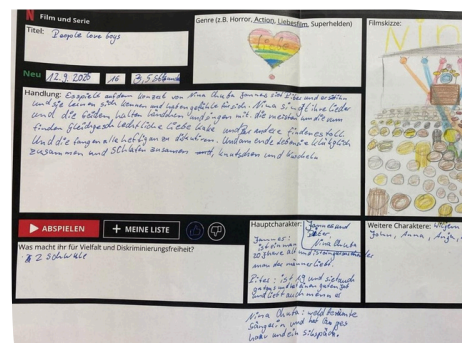
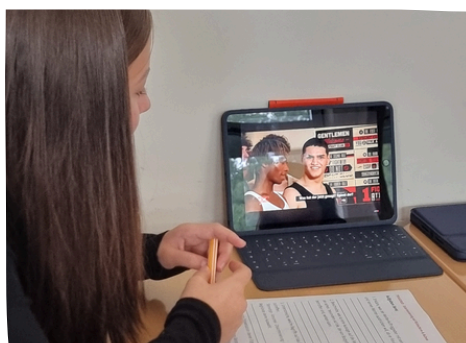
Das NETTZ, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, HateAid und Neue deutsche Medienmacher*innen als Teil des Kompetenznetzwerks gegen Hass im Netz (Hrsg.) (2024): Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung. Berlin.
https://kompetenznetzwerk-hass-imnetz.de/download_lauterhass.php



Unfollow Hate

Diskriminierung, Stereotype und Hate Speech in Popkultur und digitalen Medien: Kritische Medienanalyse, Vielfalt und digitale Zivilcourage stärken

Popkultur prägt die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, ob in Serien, Musik, Games und Social Media. Dabei begegnen ihnen neben Vorbildern auch stereotype und diskriminierende Darstellungen. In diesem interaktiven Workshop setzen sich die Schüler*innen anhand eigener Medienerlebnisse mit Stereotypen, Diskriminierung und Hate Speech auseinander. Sie analysieren Beispiele aus Film, Musik, Serien und Games, reflektieren die gesellschaftliche Wirkung von Medien und entwickeln Handlungsoptionen für einen respektvollen und zivilcouragierten Umgang in digitalen Räumen.





Lernziele & Kompetenzen

Die Schüler*innen lernen, die Begriffe Stereotyp, Vorurteil, Diskriminierung und Hate Speech zu unterscheiden und in Beispielen aus der Popkultur wiederzuerkennen. Sie reflektieren eigene Erfahrungen mit diskriminierenden Darstellungen, entwickeln ein kritisches Bewusstsein für mediale Bilder und deren Wirkung und setzen sich mit Möglichkeiten zivilcouragierten Handelns im Netz auseinander. In kreativen Arbeitsphasen wenden sie ihr Wissen an, indem sie eigene Medienideen gestalten, die Vielfalt sichtbar machen und Diskriminierung bewusst hinterfragen oder vermeiden.

Anforderungen (Raum & Material)

- Interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets der Schule oder Smartphones und mobile WLAN-Box von Social Web macht Schule



Umfang & Ablauf

- 6 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Ethik
- Gemeinschaftskunde, GRW
- Technik / Computer, Informatik
- WTH



Veranstaltungsempfehlungen

- Lehrkräftefortbildung zu Hate Speech und politische Medienbildung
- Elternabend Digitale Spiele



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)

JIM 2024: Problematische Inhalte in nahezu allen Bereichen und Altersgruppen



Im Rahmen der aktuellen Studie gaben 61 Prozent der Jugendlichen an, im Verlauf des letzten Monats Fake News begegnet zu sein (2023: 58 %). Von beleidigenden Kommentaren im Netz berichten 57 Prozent der Befragten (2023: 51 %), während 54 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen über negative Erfahrungen mit extremen politischen Ansichten berichten (2023: 42 %). 43 Prozent der Jugendlichen haben Verschwörungstheorien wahrgenommen (2023: 40 %), von Hate Speech, also öffentlichen Äußerungen, die Hass gegenüber bestimmten Gruppen zum Ausdruck bringen oder zu Gewalt gegen bestimmte Gruppierungen aufrufen, berichten 40 Prozent der Jugendlichen (2023: 39 %).

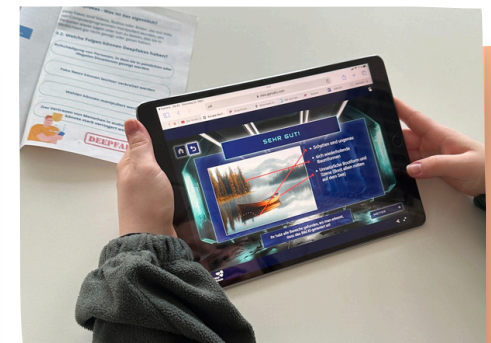
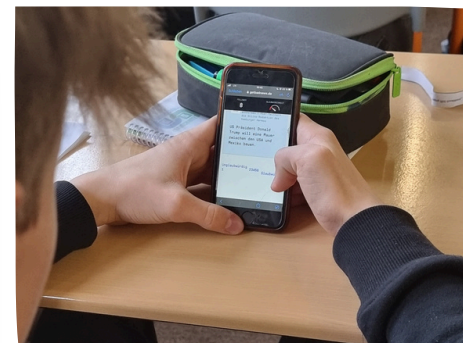
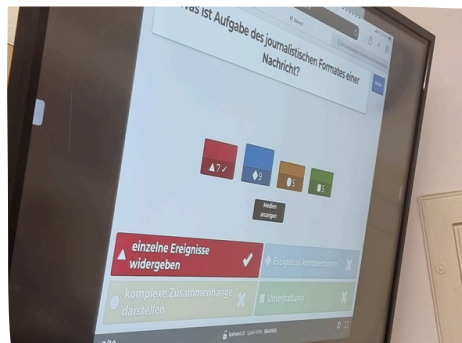
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024).
JIM-Studie 2014 - Jugend, Information, (Multi-) Media.



Too Fake to Handle

Umgang mit Fake News, Deepfakes und digitalem Extremismus: Mit kritischem Bewusstsein & Nachrichtenkompetenz gegen Desinformation im Netz

Desinformation und Verschwörungserzählungen begegnen uns überall. Durch TikTok und Co. werden die Kinder und Jugendlichen immer schneller mit falschen und extremistischen Inhalten, in denen demokratische Werte infrage gestellt werden, konfrontiert. In diesem interaktiven Format lernen die SuS, wie Fake News identifiziert werden können, wie ihrer Verbreitung entgegengewirkt wird und was eine seriöse Quelle auszeichnet. Zudem gehen wir auf Deepfakes und KI-generierte Bilder ein.



Auch als 2-tägige Variante!



Lernziele & Kompetenzen

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.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets der Schule oder Smartphones und mobile WLAN-Box von Social Web macht Schule



Verknüpfung Lehrplan & Fach

- Deutsch
- Ethik
- Gemeinschaftskunde, GRW
- Informatik
- WTH, Wirtschaftslehre/Recht



Umfang & Ablauf

- 6 Unterrichtsstunden
- Workshop mit Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit



Veranstaltungsempfehlungen

- Fortbildung für Pädagogische Fachkräfte zu "Fake News" und Verschwörungsideologien
- Elternabend Fake News



700€ pro Klasse
(maximal 28 Schüler*innen)



Elternveranstaltungen

Empfehlungen und Tipps zum ersten Smartphone, zunehmenden Medienkonsum sowie Gefahren und Chancen digitaler Medien



Elternabend Medienkompetenz

Herausforderung Medienbildung - Die Elternrolle im Zeitalter der Digitalisierung

Wir geben Antworten auf drängende Fragen, informieren über die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen und vermitteln praktische Handlungsempfehlungen. Mit vielen Tipps, Materialien, Unterstützungsangeboten und digitalen Tools zeigen wir, wie ein gesundes Aufwachsen mit Medien gemeinsam in der Familie gelingen kann.





Lernziele & Kompetenzen

Wir möchten Eltern beim verantwortungsvollen Umgang mit WhatsApp, TikTok, Brawl Stars, Fortnite & Co. unterstützen und geben Tipps rund um die Mediennutzung von Kindern, das erste Smartphone, digitale Spiele, Mediennutzungszeiten und Suchtgefahren, Cybermobbing, Privatsphäre- und Jugendschutzeinstellungen sowie Cybergrooming.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



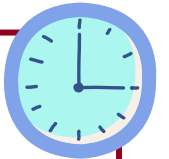
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



Veranstaltungsempfehlung

- Workshops mit Schulklassen
- Lehrkräftefortbildung Grundschule oder zu spezifischen Themen



240€ pro Veranstaltung
(keine Teilnehmendenbegrenzung)



Elternabend Cybermobbing-Prävention

Herausforderung Medienerziehung - Cybermobbing und Klassenchat

Cybermobbing ist in fast jeder Klasse ein Problem. Es bahnt sich oft subtil an, findet im Klassenchat statt und wird dann offen ausgetragen, mit schwerwiegenden Folgen für die Betroffenen. Schule und Eltern müssen hier zusammenarbeiten, um der Dynamik entgegenzuwirken.





Lernziele & Kompetenzen

Als Eltern fällt Ihnen die Aufgabe zu, Ihren Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit WhatsApp & Co. beizubringen. Wir möchten Sie dabei unterstützen und Ihnen Tipps und Tricks rundum die Mediennutzung Ihres Kindes, Cybermobbing-Prävention, Regeln für die Mediennutzung und zu Jugendschutzeinstellungen geben.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



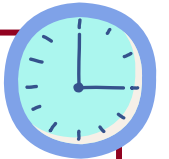
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



Veranstaltungsempfehlung

- Workshop Cybermobbing-Prävention mit Schulklassen
- Lehrkräftefortbildung Cybermobbing



240€ pro Veranstaltung
(keine Teilnehmendenbegrenzung)



Elternabend: Chancen & Herausforderungen von Gaming im Alltag

Vielen Eltern ist das Videospielverhalten ihrer Kinder ein Dorn im Auge. Zu viel, zu lange oder zu brutal wird im Kinderzimmer allein oder mit Freunden gespielt. Dabei kommt der Austausch zwischen Eltern und Kind über die Spiele oft zu kurz und Verbote werden ausgesprochen, die die Stimmung zu Hause zum Kippen bringen. Wir wollen helfen und den Raum öffnen für einen realistischen Blick auf Chancen und Risiken von digitalen Spielen.





Lernziele & Kompetenzen

Wir sprechen über Risiken und Gefahren von Gaming, zeigen aber auch Chancen für das gemeinsame Medienerleben in der Familie auf. Wir analysieren die beliebtesten Spiele von Kindern und Jugendlichen in Hinsicht auf suchtfördernde Inhalte, Jugendschutz und In-Game-Käufe. Daneben beschäftigen uns mit Twitch und Discord. Außerdem geben wir Tipps, wie Regeln für die Mediennutzung aufgestellt und technische Schutzmaßnahmen eingerichtet werden können.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



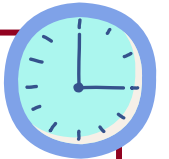
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



Veranstaltungsempfehlung

- Lehrkräftefortbildung Suchtgefährdung



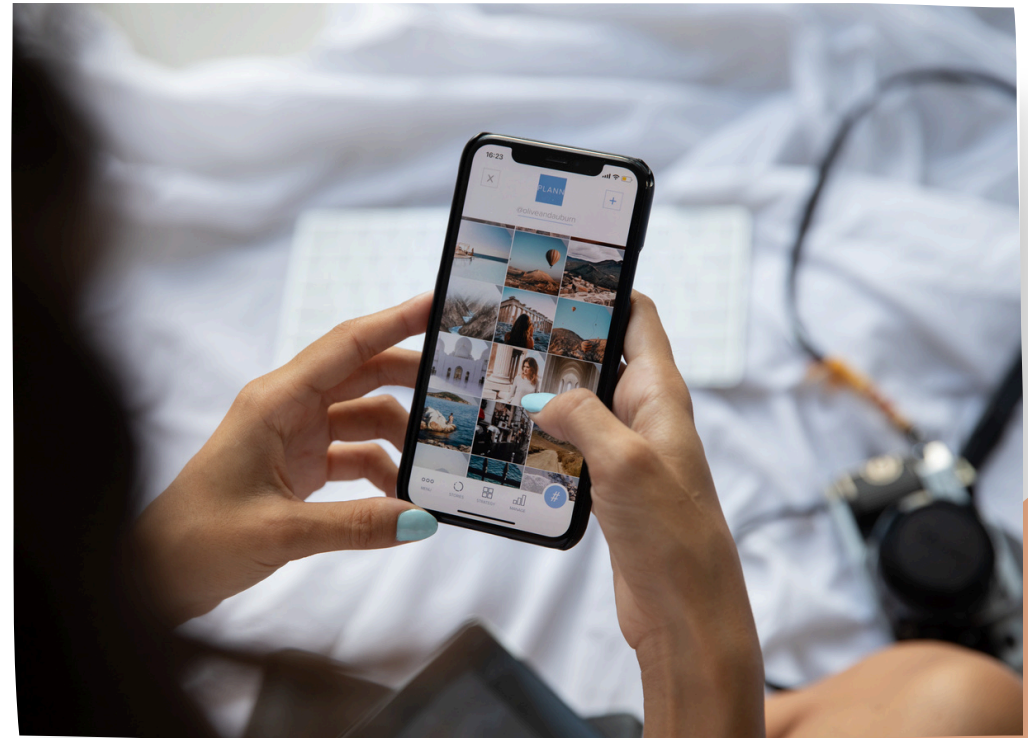
240€ pro Veranstaltung

(finanzierbar über Kooperationspartner)



Elternabend: Influencer, Rollenbilder und Scheinwelten

Waren es früher Popstars oder Schauspielende, sind es heute Influencer aller Art. Auf Social-Media-Apps wie Instagram und TikTok können Kinder diesen Influencern folgen, ihre Inhalte sehen und vor allem - sich ihnen nahe fühlen. Influencer haben oft eine besonders enge und „authentische“ Beziehung zu ihren Fans, zumindest auf den ersten Blick. Kinder und Jugendliche können dies nicht immer klar unterscheiden.





Lernziele & Kompetenzen

Für Eltern ist es oft schwierig, genau zu erkennen, welche Inhalte konsumiert werden und ob diese für das eigene Kind gut oder eher schädlich sind. Deshalb möchten wir den Elternabend nutzen, um zu informieren, eigene Erfahrungen weiterzugeben und Sie in den Austausch mit anderen Eltern zu bringen. Außerdem geben wir Ihnen Tipps, wie Sie sich den eigenen Medienkonsum bewusster machen und die eigene Nutzungsdauer besser reflektieren können.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



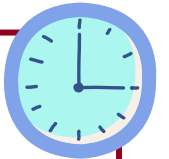
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



Veranstaltungsempfehlung

- Lehrkräftefortbildung zu Influencer



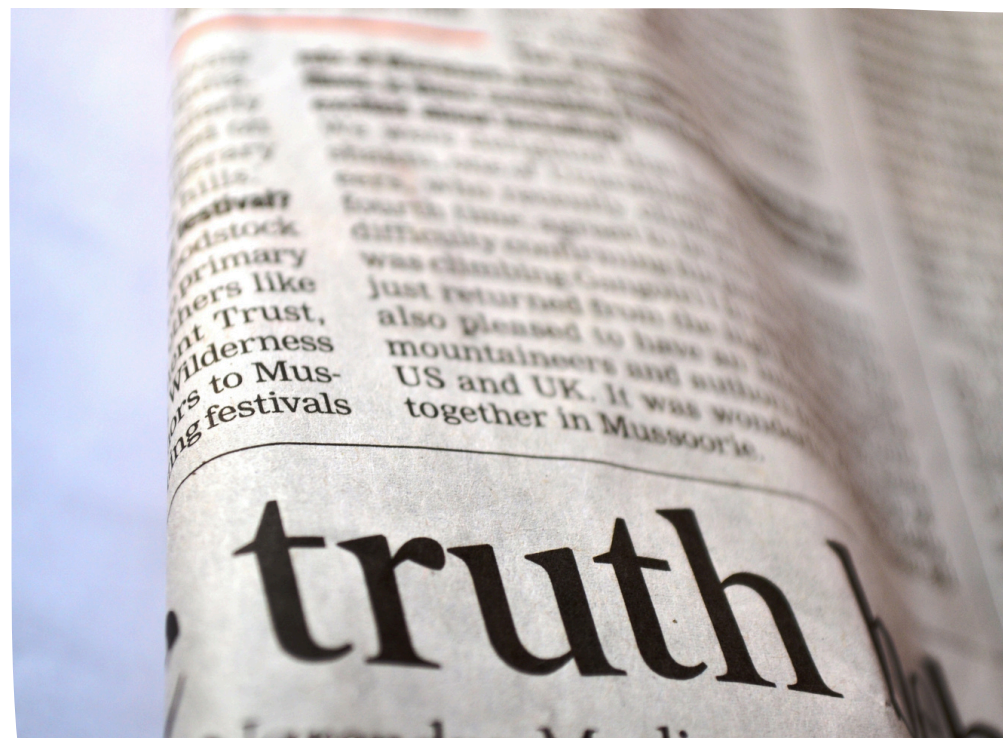
240€ pro Klasse

(finanzierbar über Kooperationspartner)



Elternabend: Desinformation, Deepfakes und Verschwörungsideologien

In digitalen Medien werden demokratische Werte immer wieder infrage gestellt. Für Erwachsene wird es schwieriger, seriöse Nachrichten von Fake News und journalistischen Fehlern zu unterscheiden. Für Kinder und Jugendliche ist diese Aufgabe noch viel schwieriger, da sie Medieninhalte meist viel unreflektierter konsumieren.





Lernziele & Kompetenzen

Bei diesem Elternabend sprechen wir über die Mechanismen gezielter Desinformation, ihre demokratiegefährdende Wirkung und die Grundlagen der Erkennung von Fake News und wie Sie dieses Wissen altersgerecht an Ihre Kinder weitergeben können. Darüber hinaus beleuchten wir den Umgang mit Verschwörungsideologien und digitalem Extremismus, insbesondere im eigenen Umfeld, und treten in einen aktiven Austausch, damit Sie Ihre Erfahrungen mit anderen Eltern teilen können.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



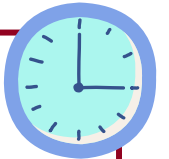
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



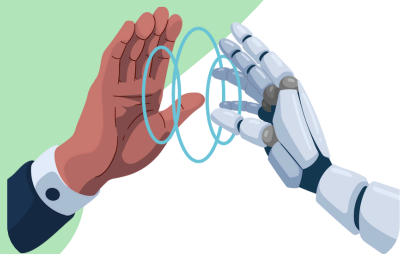
Veranstaltungsempfehlung

- Workshop zu Fake News mit Schulklassen
- Lehrkräftefortbildung zu Fake News



240€ pro Klasse

(finanzierbar über Kooperationspartner)



Elternabend: KI - Chancen und Gefahren

Aufklärung und Begleitung über Nutzen und Schattenseiten von ChatGPT, Deepfakes und virtuellen Avataren

Künstliche Intelligenz beeinflusst unseren Alltag und die Entwicklungen schreiten rasant voran. Das betrifft nicht nur die Arbeitswelt oder die Schule, sondern auch jeden Einzelnen von uns. Welche Chancen bietet KI und wie erwerben Kinder KI-Kompetenz? Wie gehen sie mit Deepfakes, Identitätsdiebstahl, virtuellen Influencern und Chatbots um?





Lernziele & Kompetenzen

Beim Elternabend wollen wir über die Risiken von KI in Bezug auf Cybermobbing, Cybergrooming, Nacktbilder und Chatbots wie My AI aufklären, die Chancen und Grenzen von ChatGPT aufzeigen sowie über die gesellschaftlichen und individuellen Auswirkungen von KI sprechen. Darüber hinaus möchten wir den Weg für einen konstruktiven Umgang mit KI als Werkzeug ebnen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



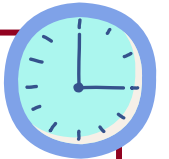
Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten
- Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander und ist ein Anknüpfungspunkt für eine Zusammenarbeit zwischen Eltern und Schule



Veranstaltungsempfehlung

- Workshop zu ChatGPT und KI mit Schulklassen
- Lehrkräftefortbildung KI und ChatGPT



240€ pro Klasse

(finanzierbar über Kooperationspartner)



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.





Lernziele & Kompetenzen

Dieses Veranstaltungsformat bringt Schüler*innen, Eltern und Lehrende zusammen. Zu Beginn lernen sich Kinder und Eltern bei einem Speeddating spielerisch kennen, um den Austausch in entspannter Atmosphäre zu eröffnen. Anschließend finden getrennte Workshops statt, in denen Eltern und Schüler*innen praktische Tipps und Anregungen für den Umgang mit digitalen Medien in der Familie erhalten. Abschließend kommen alle zusammen, um die erarbeiteten Regeln und Ideen zur gemeinsamen Mediennutzung vorzustellen und zu besprechen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ca. 2 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ca. 350€

(finanzierbar über Kooperationspartner)



Elternabend Kindergarten

Medienerziehung bereits früh angehen: Elternrolle im Zeitalter der Digitalisierung

Durch das pandemiebedingte Homeoffice und die Schließung von Kindergärten ist uns bewusst geworden, dass auch Kleinkinder mit digitalen Medien in Kontakt kommen. Dies wirft bei Eltern Fragen zur Mediennutzung und zum Alltag mit Kleinkindern auf. Wir möchten Ihnen als Eltern von Kindergartenkindern Tipps, Erfahrungsberichte und Möglichkeiten der gemeinsamen Mediennutzung näherbringen.





Lernziele & Kompetenzen

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.

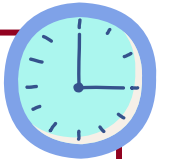
Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ca. 90 Minuten



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



240€ pro Klasse

(finanzierbar über Kooperationspartner)



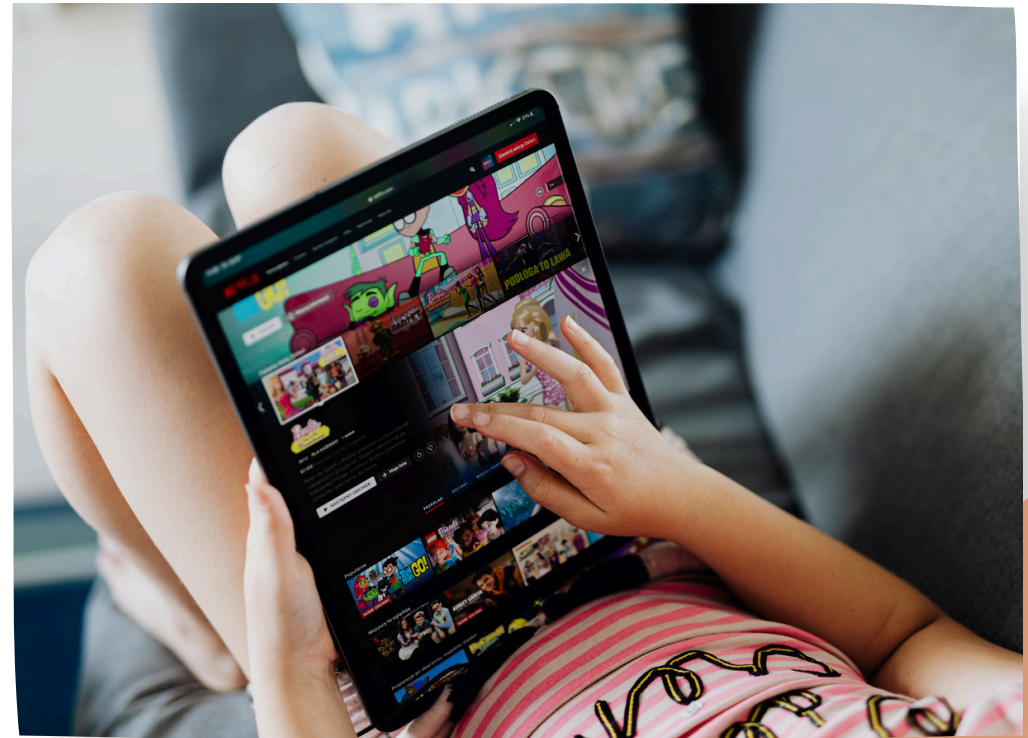
Lehrkräftefortbildungen

Impulse für einen zeitgemäßen und digital gestützten Unterricht
sowie eine gelingende Klassenführung



Prävention und digitale Bildung in der Grundschule

Das Smartphone gehört heute oft zur Grundausrüstung von Kindern, doch eine Anleitung zur verantwortungsbewussten Nutzung fehlt oft. Immer früher werden Kinder in die digitale Welt eingeführt, wobei sowohl Eltern als auch Schulen eine wichtige Rolle spielen. Doch wie geht man das richtig an? Wo beginnt die Verantwortung der Lehrkraft und wie kann gleichzeitig ein qualifizierter Unterricht mit digitalen Medien gestaltet werden?





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden werden darauf vorbereitet, Kindern der Klassenstufen 1 bis 4 die Grundlagen der Internetnutzung zu vermitteln. Dabei probieren sie eigenständig verschiedene digitale Werkzeuge sowie Apps und Programme aus, die den Unterricht bereichern können. Zusätzlich erweitern sie ihr Wissen über die Medienwelt der Kinder, um deren Perspektiven besser zu verstehen. Abschließend lernen sie, das erworbene Wissen gezielt auf ihren eigenen Unterricht zu übertragen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- 3 - 4 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Elternabend Medienkompetenz



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Cybermobbing in der Schule begegnen

Wir geben einen Impuls zum Thema Cybermobbing und teilen Erfahrungen von Lehrenden, Eltern und Schüler*innen. Zudem stellen wir erprobte Methoden, Apps und Unterrichtskonzepte vor, die in Schulklassen, Weiterbildungen und Elternabenden eingesetzt wurden. Wir präsentieren Vorlagen für den Unterricht sowie Materialien, die Lehrende auch außerhalb unserer Workshops nutzen können, und stellen „Die Mission Mobbing Mops“ sowie Regeln für das richtige Verhalten im Klassenchat vor.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt Wissen über Cybermobbing, dessen Erkennung sowie die Rollen und Dynamiken in Mobbingprozessen. Die Teilnehmenden lernen Präventionsmethoden, rechtliche Grundlagen und Handlungsrahmen kennen. Zudem werden Materialien, Anlaufstellen und Beratungsangebote vorgestellt, die bei der Unterstützung von Betroffenen hilfreich sind.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



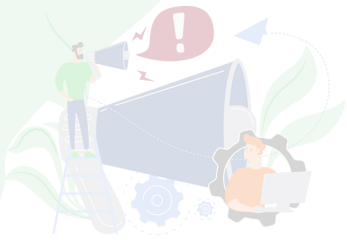
Veranstaltungsempfehlung

- Workshop Cybermobbing-Prävention mit Schulklassen
- Elternabend Cybermobbing



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Hate Speech und sexualisierte Gewalt im Netz in der Schule begegnen

Die digitale Welt bietet Chancen, birgt aber auch Risiken: Hate Speech und sexualisierte Gewalt sind in sozialen Medien besonders verbreitet. Wie können Lehrkräfte diese Themen aufgreifen, Schülerinnen sensibilisieren und zu einem reflektierten Umgang mit sozialen Medien befähigen?

Format wird gerade überarbeitet





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung ermöglicht einen Einblick in die Themen Hate Speech und sexualisierte Gewalt im Netz. Die Teilnehmenden lernen Methoden und Unterrichtskonzepte kennen, die zur Sensibilisierung von Schüler*innen beitragen und einen reflektierten Umgang mit digitalen Medien befähigen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets für Lehrkräfte

Umfang



Format wird gerade überarbeitet

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

-



ab 300€

(max. ?? Teilnehmende)



Datenschutz und Urheberrecht im Schulalltag

Digitale Tools, freie Unterrichtsmaterialien und Rechtssicherheit

In unserer Fortbildung für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte klären wir über Datenschutz und Datensicherheit im Schulkontext auf und geben konkrete Empfehlungen für datenschutzkonforme Unterrichtsanwendungen. Zudem behandeln wir Urheberrechtsfragen, insbesondere welche Bilder und Videos im Unterricht verwendet werden dürfen, und wie Lernende den korrekten Umgang mit externen sowie persönlichen Bildern erlernen können.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung beschäftigt sich mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Internetnutzung und erweitert die Kompetenzen der Teilnehmenden in den Bereichen Datenschutz und Urheberrecht. Durch praxisorientierte Übungssequenzen entwickeln sie einen mündigen Umgang mit digitalen Medien. Die gewonnenen Erkenntnisse werden auf die Führungstätigkeit übertragen und im schulischen Kontext auf die Unterrichtstätigkeit mit Schüler*innen angewendet.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- ab 3 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Elternabend Medienkompetenz



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Influencer, Rollenbilder und Scheinwelten

Schönheitsideale, Vorbilder, Werbung

Influencer und Vorbilder aus sozialen Medien beeinflussen Jugendliche stark, oft ohne Verständnis für die Mechanismen hinter der Selbstinszenierung. In der Fortbildung werden mit Beispielen Möglichkeiten zur Reflexion und Prävention von negativem Einfluss auf das Selbstwertgefühl und ungesundem Medienkonsum aufgezeigt. Dabei geht es um Themen wie Bildbearbeitung, das Zeigen nur positiver Momente und unkritische Produktwerbung. Die Veranstaltung ist interaktiv gestaltet.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung gibt einen Einblick in die Mechanismen sozialer Netzwerke, die Manipulation von Schönheitsidealen und Körperbildern sowie Finanzierungswege wie Produktplatzierung und versteckte Werbung. Zudem werden Präventionsmethoden, Materialien und Videos vorgestellt, die Lehrkräften die Arbeit mit Schüler*innen im Umgang mit sozialen Medien erleichtern.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ab 3 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Elternabend Influencer



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Digitale Spiele, Gamification und Sucht-Prävention

Die Fortbildung behandelt die zunehmende Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, besonders durch kurze Videos und Social Media-Feeds. Sie zeigt, wie Schüler*innen zu einer gesunden, reflektierten Mediennutzung befähigt werden können, das Bewusstsein für die eigene Nutzung gestärkt und die kritische Auseinandersetzung mit Inhalten gefördert wird. Zudem werden Suchtmechanismen in Apps, sozialen Netzwerken und digitalen Spielen thematisiert.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt ein Verständnis der Mechanismen sozialer Netzwerke und digitaler Spiele sowie Präventionsmethoden, die praktisch erprobt werden. Sie bietet Hintergrundwissen, Materialien und Empfehlungen für die Elternarbeit und erste Erfahrungen mit dem Einsatz von digitalen Spielen oder Gamification-Elementen im Unterricht. Zudem gibt sie einen Einblick in die digitale Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- ab 3 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Workshop mit Schulklassen zu Suchtprävention
- Elternabend Medienkompetenz



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Desinformation, Extremismus und Politische Bildung in Sozialen Medien

Wenn soziale Medien Faktenchecks abschaffen und Regeln lockern, sind besonders junge Menschen verstärkt Fake News, Verschwörungserzählungen und extremistischen Inhalten ausgesetzt. Mit KI und Deepfakes wird es zunehmend schwerer, Wahrheit von Fälschung zu unterscheiden. Welche technischen Mittel nutzen radikale Akteur:innen und welche Scheinargumente sind typisch? Wie kann ich Schüler:innen sensibilisieren und im Unterricht angemessen reagieren?





Lernziele & Kompetenzen

Diese interaktive Fortbildung soll Ihnen einen umfangreichen Überblick über aktuelle extremistische und radikale Akteur:innen, Verbreitungswege und -mechanismen von Desinformation geben und sie mit den richtigen Werkzeugen ausrüsten, um kompetent und zielsicher die Schüler:innen im Unterricht zu befähigen, sich selbst kritisch im Netz zu bewegen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Workshop mit Schulklassen zu Fake News
- Elternabend Fake News



ab 400€

keine Teilnehmendenbegrenzung



Kreative, digitale Anwendungen für den Unterricht

Diese Fortbildung vermittelt den praktischen Einsatz digitaler Anwendungen im Unterricht. Mit einem niederschweligen Einstieg nutzen wir spielerische Tools wie Kreuzworträtsel- und Quiz-Generatoren oder einfache Textadventures. Die erprobten Anwendungen fördern kollaboratives Arbeiten, kreatives Erzählen, spielerisches Lernen, Feedback sowie die Erstellung von Grafiken und Videos – sowohl fachlich als auch fachübergreifend.





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden erhalten einen umfassenden Überblick über digitale Möglichkeiten für den Präsenz-, Hybrid- und Onlineunterricht. Sie haben die Gelegenheit, verschiedene digitale Anwendungen direkt auszuprobieren und deren Potenziale praktisch zu erkunden. Dabei erlernen sie den Umgang mit sowohl fachspezifischen als auch unterrichtsübergreifenden digitalen Werkzeugen, die sie gezielt in ihrem Unterricht einsetzen können.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



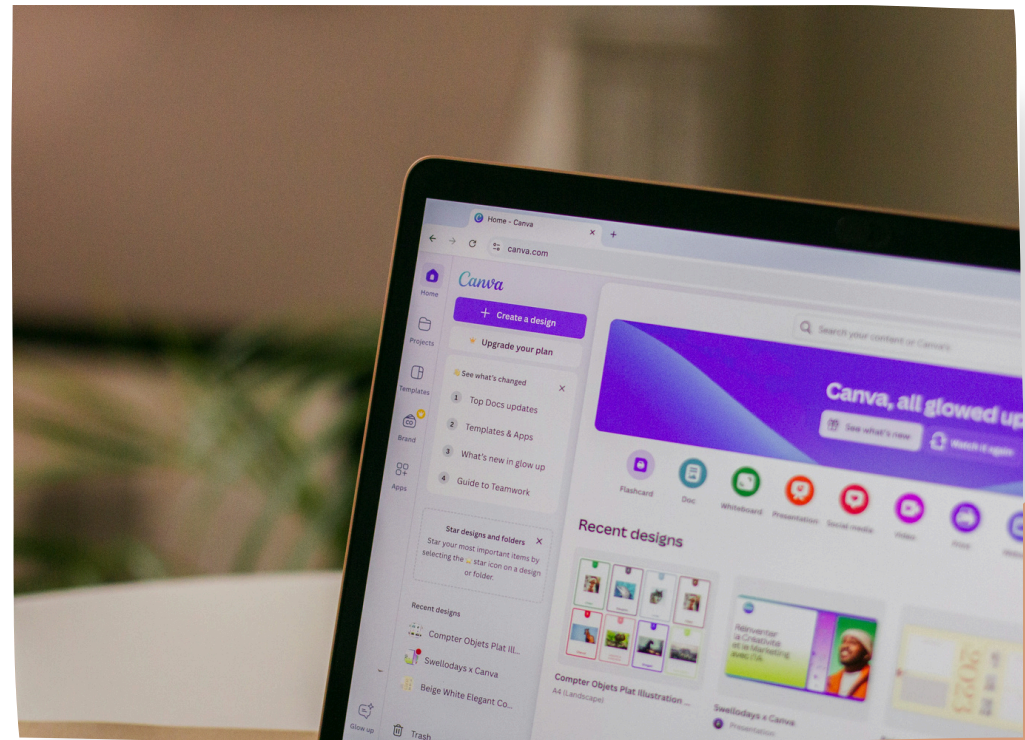
ab 400€

max. 25 Teilnehmende



Canva im Schulalltag einsetzen

Ein umfassender Präsenz-Workshop, der in 3 Stunden intensiver Arbeit die Design-Kompetenz von Lehrkräften nachhaltig stärkt. Die Fortbildung zielt darauf ab, dass die Teilnehmenden am Ende drei sofort einsatzbereite Vorlagen für den Schulalltag erstellt haben. Über die Grundlagen hinaus werden fortgeschrittene Themen wie die Erstellung eines Markenkits mit Schul-Farben und -Schriften, die Anwendung von Markenvorlagen und die Produktion kurzer Lehrvideos mit Untertiteln behandelt.





Lernziele & Kompetenzen

Nach Abschluss der Fortbildung können die Teilnehmenden Canva souverän bedienen und Vorlagen für Print/Social-Media anpassen. Sie beherrschen Ebenenmanagement, die Nutzung von Tabellen/Diagrammen und das Anlegen eines Markenkits inklusive Markenvorlagen. Die Lehrkräfte integrieren KI-Tools (Magic Media, AI Voice, QR-Codes), erstellen kurze Erklärvideos mit Untertiteln, importieren/editieren PowerPoint-Dateien und organisieren Designs in einer gemeinsamen Ordnerstruktur.

Anforderungen (Raum & Material)

- Interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für Lehrkräfte
- Canva-Accounts bei den TN
- Grundlegende Englischkenntnisse



Umfang & Ablauf

- 3 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



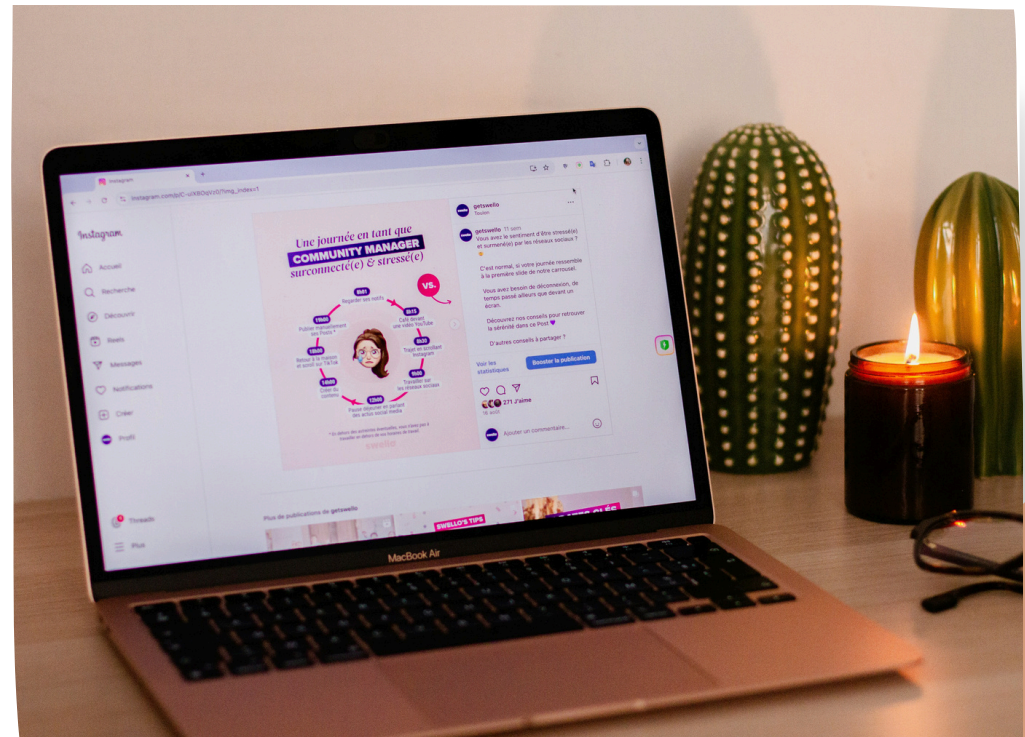
ab 500 €

max. 12 Teilnehmende



Online: Canva im Schulalltag einsetzen

Ein intensives, praxisorientiertes Online-Format, das Lehrkräften in nur zwei Stunden die essenziellen Funktionen von Canva vermittelt. Ziel ist es, am Ende ein sofort nutzbares Arbeitsblatt exportieren zu können. Die Teilnehmenden erlernen den schnellen Einstieg über Vorlagen, die effektive Gestaltung mit Elementen und Uploads, die Berücksichtigung von Barrierefreiheit durch Alternativtexte, sowie den kompakten Einsatz von KI-Tools wie Magic Media.





Lernziele & Kompetenzen

Nach Abschluss der Fortbildung beherrschen die Teilnehmenden die Canva-Benutzeroberfläche und können sich mit dem Education-Account verifizieren. Sie können Vorlagen anpassen, Designs skalieren und durch Stile einheitliche Ergebnisse erzielen. Die Teilnehmenden sind in der Lage, Elemente und Uploads zu integrieren, Barrierefreiheit durch Alternativtexte zu gewährleisten und KI-Tools (Magic Media, AI Voice) gezielt einzusetzen. Sie können Designs exportieren und in Ordnern organisieren.

Anforderungen (Raum & Material)

- Stabiler Internetzugang
- Mind. 2 digitale Geräte pro Person
- Canva-Accounts bei den TN
- Grundlegende Englischkenntnisse



Umfang & Ablauf

- 2 Stunden
- Erweiterung mit weiteren Themenschwerpunkten ist buchbar.



Hinweis:

Format ist nur online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

max. 6 Teilnehmende



ChatGPT im Schulalltag

Funktionsweise, Chancen und Grenzen, KI als Werkzeug

Diese interaktive Fortbildung vermittelt einen Einblick in die Funktionsweise von ChatGPT, die Grundlagen von "Prompts" und deren Bausteine. Wir testen datenschutzkonforme Anwendungen wie fobizz und schulKI und hinterfragen die Besonderheiten von ChatGPT. Der Fokus liegt auf praktischen Anwendungsfällen im schulischen und privaten Kontext, ergänzt durch Beispiele und einen Blick auf bildgenerierende KI-Tools sowie zukünftige Entwicklungen im Bildungsbereich.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt das Verständnis der Funktionsweise von ChatGPT und datenschutzfreundliche Alternativen für den Unterricht. Es werden die Gründe für seine Popularität sowie ethische Überlegungen, Besonderheiten und Grenzen behandelt. Während der Fortbildung wird viel selbst ausprobiert, Unterrichtsentwürfe und Aufgaben entwickelt. Zudem lernen die Teilnehmenden die Kombination von ChatGPT und Bild-KI kennen und erhalten einen Ausblick auf weitere KI-Tools.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- Tablets oder Laptops für die Lehrkräfte



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Workshop mit Schulklassen zu KI und ChatGPT
- Elternabend zu Gefahren von KI



ab 300€

max. 50 Teilnehmende



ChatGPT und alternative Prüfungsformate

Komplexe Lernleistung und Facharbeiten, Lernprodukte, Leistungsbewertung

In dieser interaktiven Fortbildung geht es um Feedback- und Projektmöglichkeiten sowie alternative Leistungsbewertung in Zeiten künstlicher Intelligenz. Wir diskutieren Lernprodukte, neue Ansätze zur Prüfungskultur und die Problematik der Notenvergabe im digitalen Zeitalter. Dabei stellen wir Wege vor, wie Leistungsbewertung im Einklang mit digitalen Entwicklungen und KI gestaltet werden kann.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt den Einfluss von Künstlicher Intelligenz wie ChatGPT auf Prüfungen und Hausaufgaben. Es werden Beispiele für Lernprodukte und die Gestaltung von Aufgaben für Schüler*innen vorgestellt. Zudem lernen die Teilnehmenden Feedbackmethoden sowie Peerfeedback zu fördern. Digitale Tools zur Kompetenzförderung und Leistungsbewertung werden präsentiert, ebenso wie Impulse für eine zeitgemäße Prüfungskultur.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 300€

max. 30 Teilnehmende



Projekte mit Schulklassen zum Thema „Künstliche Intelligenz“ gestalten

In dieser Fortbildung erwerben Sie ein Grundverständnis für KI, Algorithmen, ChatGPT und bildgenerierende KIs und lernen, diese praktisch in Unterrichtsprojekte zu integrieren. Sie entwickeln die Fähigkeit, ethische Aspekte von KI zu reflektieren und gemeinsam mit Ihren Schüler*innen die gesellschaftlichen Auswirkungen von KI zu diskutieren und kritisch zu hinterfragen.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt ein grundlegendes Verständnis für die Funktionsweise von Künstlicher Intelligenz, darunter Algorithmen, ChatGPT und bildgenerierende KI-Systeme. Zudem werden praxisnahe Einsatzmöglichkeiten im Unterricht vorgestellt, die eine kreative Integration von KI in schulische Projekte ermöglichen. Ein weiterer Fokus liegt auf der ethischen Reflexion von KI-Technologien sowie der kritischen Auseinandersetzung mit ihren gesellschaftlichen Auswirkungen – gemeinsam mit Schüler*innen.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ab 4 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 500€

max. 20 Teilnehmende



Projekte mit Schulklassen mit digitalen Tools gestalten

In dieser Fortbildung lernen Sie, digitale Tools gezielt einzusetzen, um Lernprodukte zu erstellen und innovative Schulprojekte zu realisieren. Sie erfahren, wie Sie unter Berücksichtigung der verschiedenen Lernstilen und -kanäle das schrittweise Lernen fördern können. Der Fokus liegt auf praxisnahen Anwendungen, die die Lebenswelt der Schüler*innen einbeziehen, ihre Kreativität anregen und ihre Medienkompetenz stärken und die die Teilnehmenden selbst erproben werden.

Format wird gerade überarbeitet





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden erhalten konkrete Beispiele und Methoden zur Umsetzung in unterschiedlichen Fächern sowie Anregungen für den Einsatz in Projektarbeiten. Zudem reflektieren sie die Chancen und Herausforderungen digitaler Medien im Bildungsbereich und entwickeln Strategien für einen didaktisch sinnvollen Einsatz.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI

Umfang



Format wird gerade überarbeitet

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

-



ab 400€

max. 20 Teilnehmende



KI im Fremdsprachenunterricht

Im Online-Seminar lernen die Teilnehmenden den Umgang mit ChatGPT und anderen künstlichen Intelligenzen in Bezug auf Fremdsprachen. Besonders im Fokus stehen dabei der Einsatz von KI bei der Unterrichtsplanung, sowie bei der Förderung von Sprachkompetenz und der Durchführung und Erstellung von Lernprodukten. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht nur auf der theoretischen Behandlung von KI als Werkzeug, sondern vor allem auf praktischen und kreativen Anwendungsmöglichkeiten, die von den Teilnehmenden selbst erprobt werden.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt Lehrkräften die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um Künstliche Intelligenz sinnvoll und reflektiert im Fremdsprachenunterricht einzusetzen. Die Teilnehmenden lernen, wie KI-gestützte Tools den Sprachlernprozess unterstützen, individuelle Lernwege ermöglichen und kreative Unterrichtsformate fördern können. Zudem werden sie für die Herausforderungen, Grenzen und ethischen Fragestellungen im Umgang mit KI sensibilisiert.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



Einsatz digitaler Medien und künstlicher Intelligenz im Kunstunterricht

Diese Fortbildung bietet Lehrkräften praxisnahe Methoden, Anwendungsbeispiele und geeignete digitale Anwendungen zur Unterrichtsgestaltung und um Wissen und Kompetenzen zu vermitteln. KI-gestützte Werkzeuge eröffnen neue kreative Möglichkeiten für die Bild- und Mediengestaltung, die Analyse von Kunstwerken sowie experimentelle und interaktive Lernmethoden. Die Teilnehmenden erwerben fundierte Kenntnisse im Einsatz von KI und digitalen Medien und entwickeln umsetzbare Unterrichtskonzepte.





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden erweitern ihre Kompetenzen, indem sie fundierte Kenntnisse im Einsatz von Künstlicher Intelligenz und digitalen Medien im Kunstunterricht erwerben. Die Lehrkräfte entwickeln konkrete Unterrichtskonzepte, die unmittelbar im Klassenzimmer umgesetzt werden können. Sie lernen, wie KI innovative Ansätze für die künstlerische Praxis und Kunstvermittlung bietet und gleichzeitig eine kritische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen dieser Technologie erfordert.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden

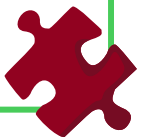


Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



Einsatz digitaler Medien und von KI im Geografieunterricht

Diese Fortbildung bietet Lehrkräften praktische Methoden, Anwendungsbeispiele und geeignete digitale Anwendungen, um den Unterricht interaktiver und schülerzentrierter zu gestalten und die Förderung von Kompetenzen zu stärken: Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Zusammenarbeit. Wir nutzen u.a. Taskcards, LearningApps, digitale Spiele, Klim:S21, Augmented Reality Anwendung von Heartucate.





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden lernen, digitale Medien gezielt in den Geographieunterricht zu integrieren, um den Lernprozess zu bereichern. Dabei wird die Förderung von Kreativität und kritischem Denken ebenso in den Fokus gerückt wie die Stärkung der Kommunikations- und Kooperationskompetenzen. Durch die praxisorientierte Anwendung digitaler Tools erwerben die Lehrkräfte direkt nutzbare Fähigkeiten, um den Unterricht zeitgemäß und interaktiv zu gestalten.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



Digitale Medien und KI im Wirtschaftsunterricht

In einer sich digitalisierenden Welt wird der Einsatz von KI und digitalen Medien im Wirtschaftsunterricht immer wichtiger. Die Fortbildung bietet Lehrkräften eine praxisorientierte Einführung in die Anwendung von Künstlicher Intelligenz im Wirtschaftskontext. Die Teilnehmenden lernen, wie KI-Technologien die Wirtschaftsprozesse beeinflussen. Diese Fortbildung bietet Lehrkräften praxisnahe Methoden, Anwendungsbeispiele und geeignete digitale Anwendungen, um den Unterricht zeitgemäß zu gestalten.





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden erweitern ihre Kompetenzen, indem sie fundierte Kenntnisse im Einsatz von Künstlicher Intelligenz und digitalen Medien im Wirtschaftsunterricht erwerben. Dabei steht die Praxisorientierung im Vordergrund: Die Lehrkräfte entwickeln konkrete Unterrichtskonzepte, die direkt im Klassenzimmer angewendet werden können. Gleichzeitig stärken die Teilnehmenden ihr Technologieverständnis, lernen aktuelle technologische Trends zu erkennen und diese gezielt und sinnvoll in den Unterricht zu integrieren.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



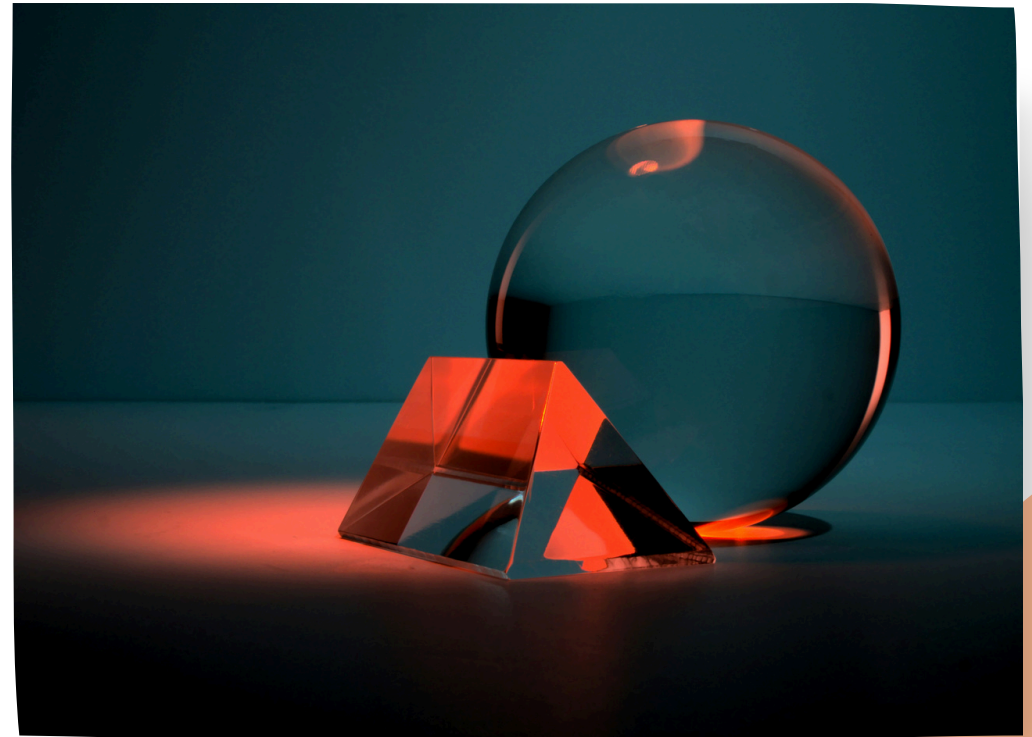
ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



KI im naturwissenschaftlichen Unterricht

Diese Fortbildung bietet Lehrkräften praxisnahe Methoden, Anwendungsbeispiele und geeignete digitale Anwendungen, um den Unterricht zeitgemäß zu gestalten. KI-gestützte Tools bieten neue Möglichkeiten. Die Teilnehmenden lernen, welche Chancen sich für individualisiertes Lernen und wissenschaftliches Arbeiten ergeben. Zudem werden ethische Aspekte, Datenqualität und der kritische Umgang mit KI-generierten Ergebnissen thematisiert.





Lernziele & Kompetenzen

Die Teilnehmenden lernen, KI-generierte Daten kritisch zu analysieren, deren wissenschaftliche Aussagekraft zu bewerten und ethische Fragestellungen im Umgang mit KI zu reflektieren. Zudem stärken sie ihre digitale Souveränität, um KI-gestützte Werkzeuge sicher und reflektiert zu nutzen. Durch die Fortbildung können Lehrkräfte KI als wertvolles Instrument zur Förderung wissenschaftlichen Denkens und zur Unterstützung von Forschungsprozessen in den Unterricht integrieren.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



KI im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht

Diese Fortbildung zeigt Lehrkräften auf, wie Künstliche Intelligenz den gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht erweitern kann. KI spielt eine zunehmend wichtige Rolle in politischen, wirtschaftlichen und historischen Kontexten. Die Teilnehmenden lernen, welche Auswirkungen KI auf gesellschaftliche Strukturen hat und wie Schüler*innen einen kritischen Umgang mit KI-gestützten Informationen entwickeln können. Zudem erproben sie die vorgestellten Methoden selbstständig.





Lernziele & Kompetenzen

Die Fortbildung vermittelt das Verständnis der Funktionsweise von ChatGPT und datenschutzfreundliche Alternativen für den Unterricht. Es werden die Gründe für seine Popularität sowie ethische Überlegungen, Besonderheiten und Grenzen behandelt. Durch die Fortbildung werden Lehrkräfte befähigt, KI als Thema und Werkzeug in den gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht zu integrieren und deren Einfluss auf Demokratie, Datenschutz und soziale Gerechtigkeit fundiert zu diskutieren.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI
- eigenes digitales Endgerät



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist auch online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung



ab 400€

(max. 30 Teilnehmende)



Pädagogische Fachkräfte

Empfehlungen und Tipps zum ersten Smartphone, zunehmenden Medienkonsum sowie Gefahren und Chancen digitaler Medien



Fortbildung Medienkompetenz in der Kita

Medienkonzepte, Prävention, Elternarbeit

Erzieher*innen und pädagogische Fachkräfte in Kitas sehen sich mit der digitalen Lebensrealität der Kinder, ihren Fragen und ihren Erlebnissen aus dem familiären Umfeld konfrontiert. Die Fortbildung gibt Ihnen einen Einblick in die digitale Lebenswelt der Kinder, in die aktuelle Studienlage und unterstützt Sie mit Tipps für die Elternarbeit, bei der Entwicklung von Medienkonzepten sowie Präventionsmaßnahmen.





Lernziele & Kompetenzen

In der Fortbildung erhalten Sie einen Überblick über die mediale Lebenswelt von Kita-Kindern, zu der Fernsehserien, YouTube, Internethelden und Influencer*innen sowie digitale Spiele gehören. Wir klären über die Risiken einer zu frühen und unbegleiteten Mediennutzung auf. Wir werfen einen Blick auf die miniKIM-Studie 2023 und stellen Anlaufstellen, Tipps, Websites und Empfehlungen für die Elternarbeit vor. Die erworbenen Kompetenzen und der Raum für Austausch helfen bei der Entwicklung von Medienkonzepten für die Kita.

Anforderungen (Raum & Material)

- interaktive Tafel oder Beamer mit HDMI



Umfang & Ablauf

- ab 2 Stunden



Hinweis:

Format ist nicht online durchführbar!



Veranstaltungsempfehlung

- Elternabend Kita



ab 350€

(keine Teilnehmendenbegrenzung)



Marcel Burghardt

Kontakt



Social Web macht Schule gGmbH
Tharandter Straße 13
01159 Dresden



www.social-web-macht-schule.de



0351 213038920



info@social-web-macht-schule.de



[socialwebmachtschule](https://www.instagram.com/socialwebmachtschule)



[Social Web macht Schule gGmbH](https://www.linkedin.com/company/social-web-macht-schule-ggmbh)