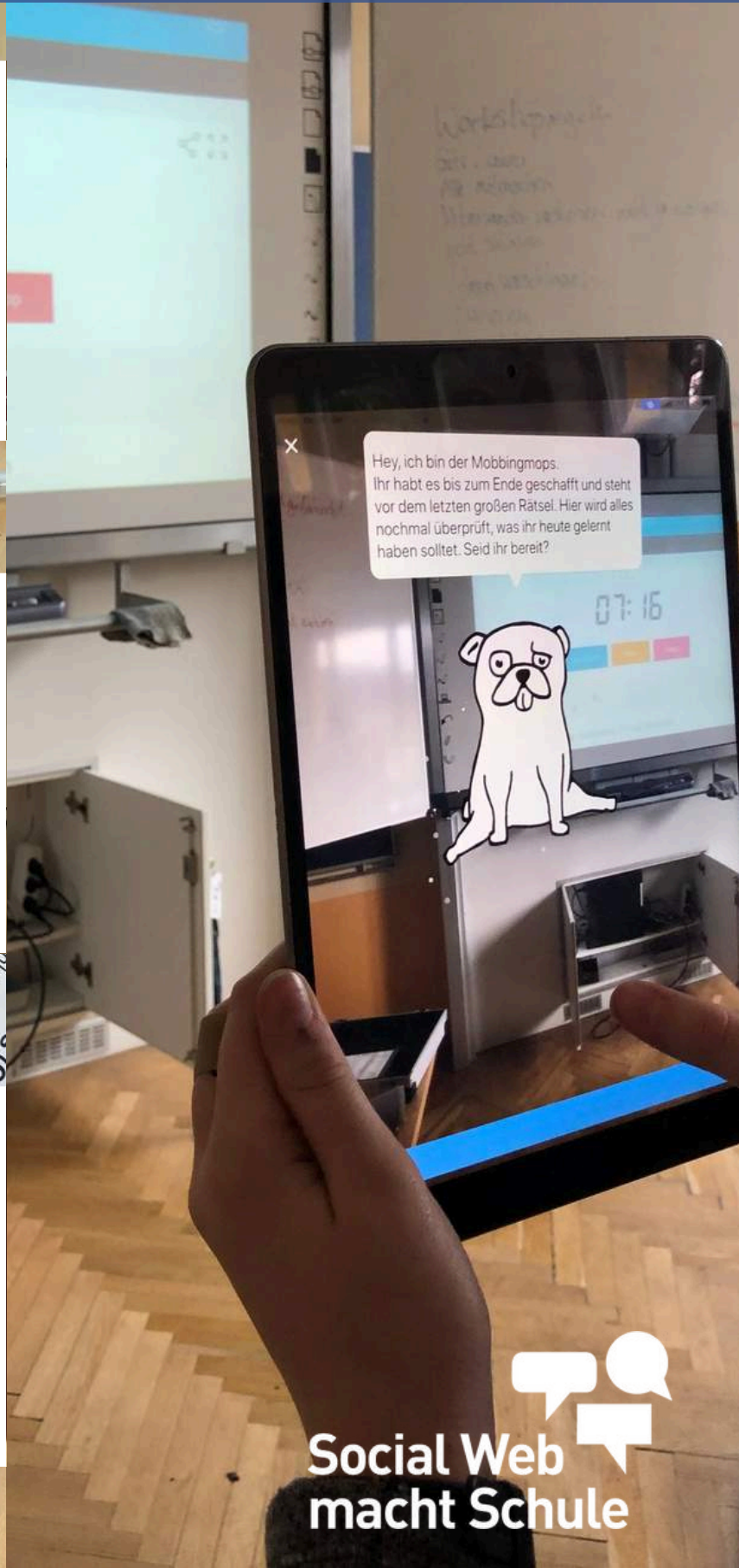
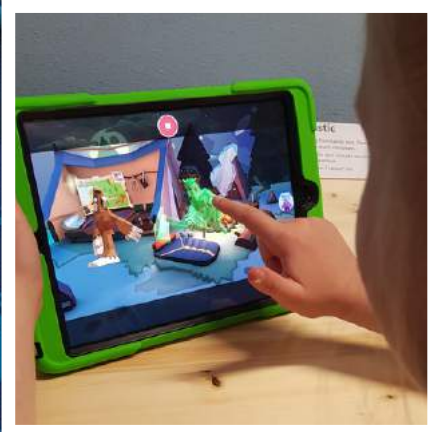


Katalog Medienkompetenz an Schulen



EINFÜHRUNG

Überblick Modelle Zusammenarbeit	4
Unser Wirken in Zahlen	6

WORKSHOPS IN SCHULKLASSEN

Grundschule

Die Welt der Medien (Kl. 2)	8
Der Internetführerschein (Kl. 3)	11
Abenteuerreise Internet (Kl. 4)	14

Weiterführende Schule

Medienkompetenz

Die Mission Mobbing Mops (Kl. 5-7)	16
Mein Tag mit Medien (Kl. 6-8)	19
YouTuber, Influencer, Social Media (Kl. 8-10)	21
KI und ChatGPT (Kl. 8-12)	23

Medienkompetenz und politische Bildung

Diskriminierung in digitalen Spielen (Kl. 6-8)	26
Too Fake to handle (Kl. 9-12)	28

Förderschule

Medienbildung an Förderschulen	30
--------------------------------	----

ELTERN-VERANSTALTUNGEN

Elternabend Medienkompetenz	33
Elternabend Videospiele	35
Elternabend Influencer & Scheinwelten	37
Elternabend Desinformation	39
Elternabend KI - Chancen und Gefahren	41
Mediencafé	43
Elternabend Kindergarten	45

FORTBILDUNGEN MIT LEHRENDEN

Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung (Grundschule)	48
Tablet Workshop: Grundlagen und Anwendungen (Grundschule)	50
Gelebte Medienbildung	52
Kreative digitale Tools für den Unterricht	55
Cybermobbing in der Schule begegnen	57
Datenschutz und Urheberrecht	59
Influencer, Rollenbilder und Scheinwelten	61
Mediensucht, digitale Spiele, Gamification	63
Mediale Elternarbeit	65
ChatGPT im Schulalltag	67
ChatGPT und Prüfungskultur	69
Projekte mit Schulklassen zum Thema "Künstliche Intelligenz" gestalten	61

SCHULENTWICKLUNG

Mediencout-Ausbildung	74
Multiplikatoren-Workshop	76

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 2 (Projekttag 2)

Folgeklassenstufe und Format 2 einsetzen

Elternsprech-
stunde

Lehrkräfte-
fortbildung

Nachhaltige Vermittlung

**Projekttag ca. 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
Vertiefung**

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 ca. 6 UE
Vorabfrage Klasse**

Wirkung in Zahlen pro Schuljahr

11.000
Schülerinnen
und Schüler

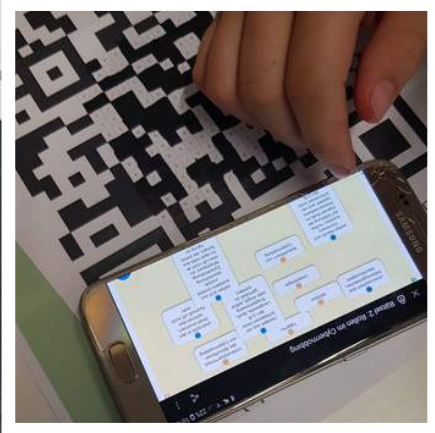
2700
Eltern

1450
Lehrkräfte

An über **100**
Schulen



Workshops in Schulklassen



Der Internet-führerschein



Internet überhaupt?
Computernetzwerk mit
geschlossenen Comp

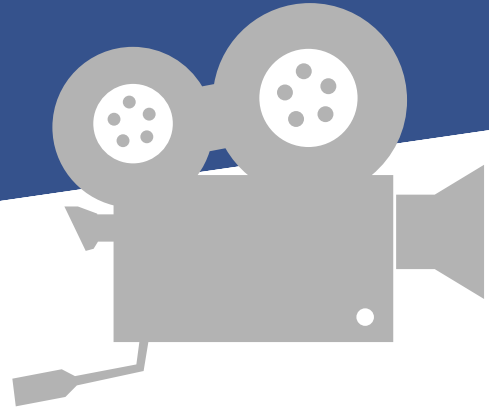


Social Web
macht Schule



Die Welt der Medien

Medienkompetenztraining für den beginnenden Medienunterricht in Grundschulen.

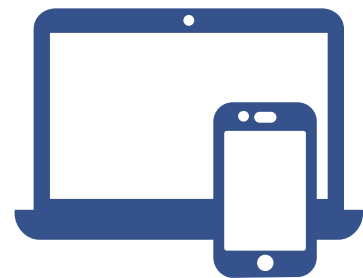


Lernziele:

Die Schüler*innen kennen unterschiedliche Medien in ihrem Alltag sowie deren Nutzen. Darüber hinaus gewinnen die Schüler*innen einen Einblick über mögliche Gefahren im Internet.

Kontakt:

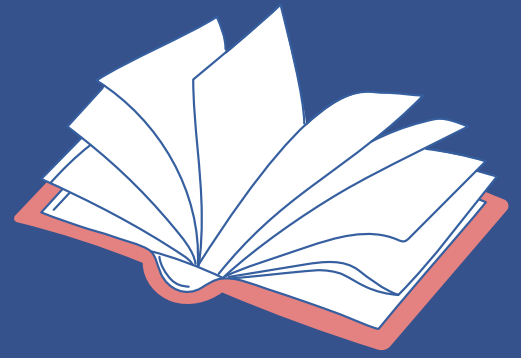
Marcel Burghardt |
Social Web macht Schule |
0351 21 30 38 920 |
info@social-web-macht-schule.de



Weiterführende Veranstaltung:

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





Workshopinhalte:

Was sind Medien und welche gibt es?

Wo finde ich diese?

Warum kommunizieren Menschen über Medien?

Gibt es Regeln, wenn Menschen im Internet miteinander kommunizieren?

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. Gemeinsam betrachten wir unterschiedliche Medienformate und besprechen deren Nutzen. Zudem beschäftigen wir uns intensiv mit möglichen Gefahren im Internet. Die Schwerpunkte liegen dabei auf den Themenbereichen „Cybermobbing“ und „Werbung in digitalen Medien“.

Rahmenbedingungen:

- Klassenstufe: 2
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 3 Unterrichtsstunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Kosten: ca. 300 € pro Klasse



Ablauf, Maßnahmen und Methoden

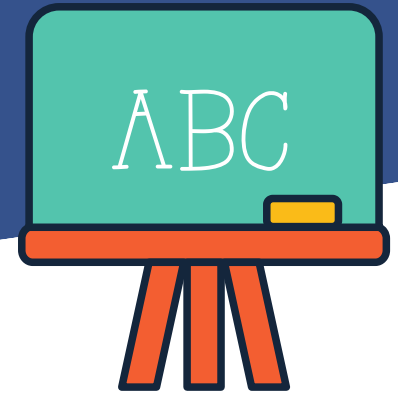
Der Workshop ist in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit sowie in bewegte frontale Phasen unterteilt. Mit spielerischen Methoden erfragen wir das Vorwissen der Schüler*innen zu den Themenbereichen und setzen an deren Kenntnisstand an. Dabei thematisieren wir den Medienbegriff und dessen Facetten. Mit Hilfe 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 liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Kommunikation im Internet. Über den Themenbereich „Werbung, Gewinnspiele und Influencer“ werden die Schüler*innen mit verschiedenen Gefahren im Internet konfrontiert und lernen, wie sie sich dahingehend schützen können.

Während des gesamten Workshops sind reflexive Phasen eingebaut, sodass sich die Schüler*innen über eigene Erfahrungen austauschen können. Zusätzlich vertiefen wir am Ende das gelernte Wissen in einem bewegten Spiel.



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? Was ist der Unterschied zwischen einem Browser und einer Suchmaschine? Wie schütze ich mich im Internet vor Gefahren? Wie gehe ich mit Kettenbriefen, anonymen Nachrichten, Spam und Pop-Ups um?

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 und Bildrecht.

Auf Augenhöhe und interaktiv greifen wir die Erfahrungen der SuS auf und gestalten gemeinsam einen Projekttag mit Erinnerungspotenzial.

Rahmenbedingungen:

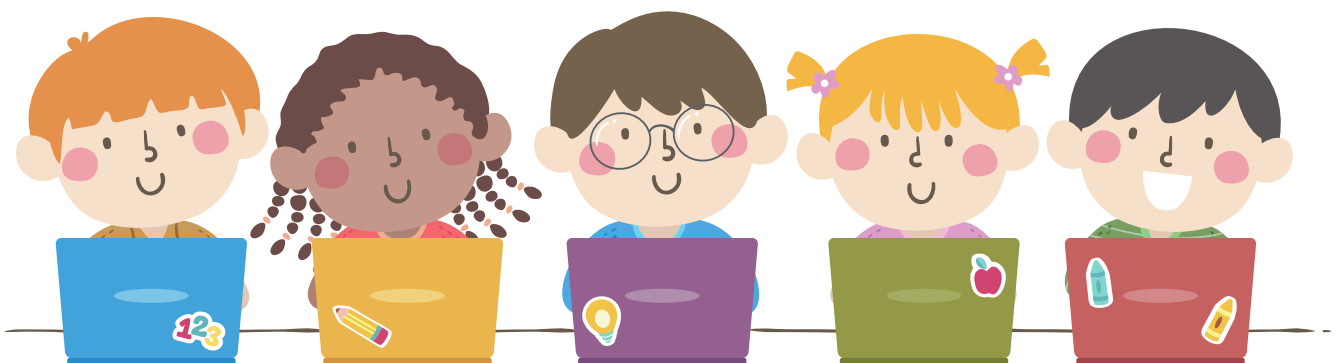
- Klassenstufe: 3
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 5 Unterrichtsstunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer, Computerraum oder alternativ Tablets für die Recherche
- Kosten: ca. 400 € pro Klasse



Ablauf, Maßnahmen und Methoden

Workshop bzw. Projekttag, der auf Einzel-, Partner- 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 und schauen ein Video. Wir fahren fort mit einem Rechercheauftrag und der Arbeit mit kinderfreundlichen Suchmaschinen. Folgend setzen sich die Schüler*innen mit den Gefahren des Internets auseinander und bearbeiten dafür Arbeitsblätter. 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 Plickers oder die Webanwendung www.checkdeinpasswort.de.



Abenteuerreise Internet

Ein EduBreakout (Schnitzeljagd im Klassenzimmer) für die Grundschule.

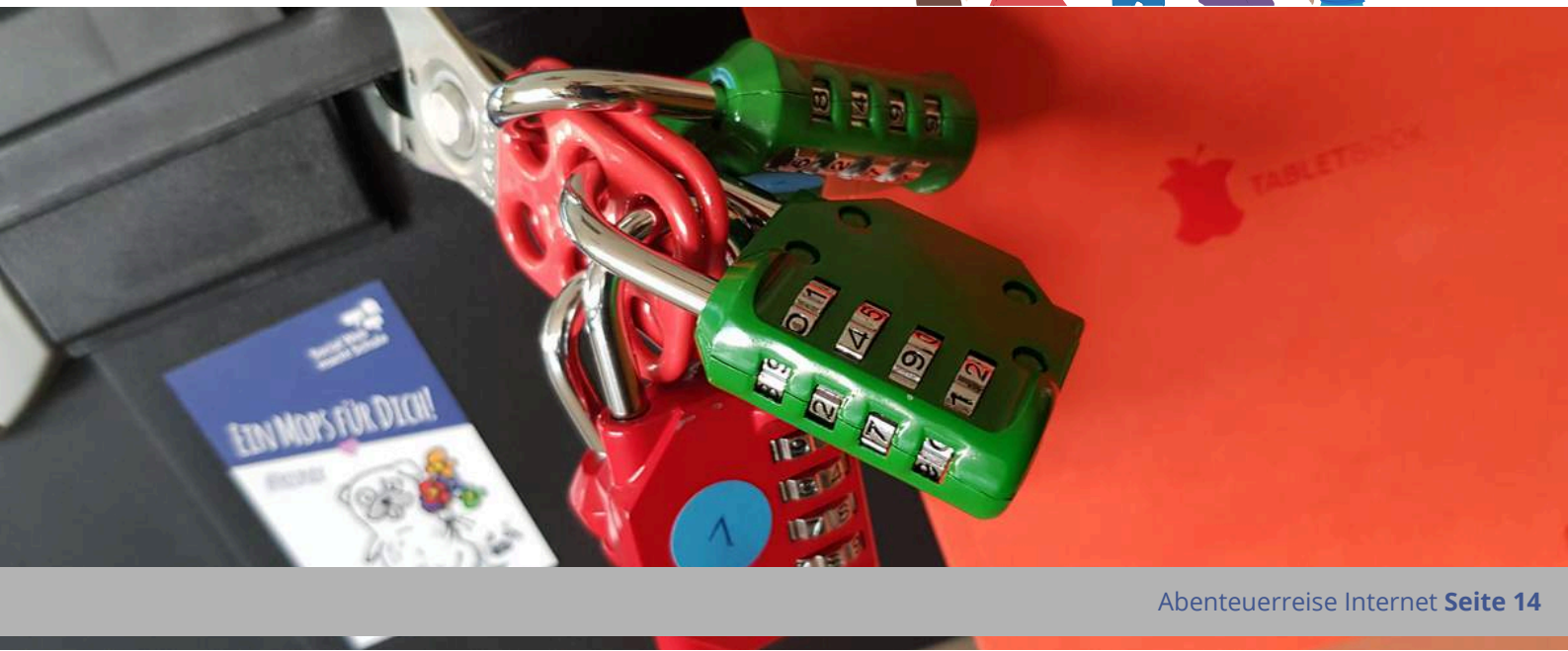


Lernziele:

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 Schüler*innen einen Überblick über grundlegende Informationen und Chancen, aber auch zu Gefahren des Internets. Speziell gehen wir auf Themen wie Werbung, Influencer und Gewinnspiele ein. Wir thematisieren darüber hinaus digitale Spiele und In-Game-Käufe sowie Cybergrooming. Den Lernenden wird aufgezeigt, welche Kommunikationswege und -möglichkeiten die digitale Welt bietet und welche Inhalte besser nicht hochgeladen werden sollten. Zudem werden alle Inhalte aus dem Workshopformat Internetführerschein vertieft.

Rahmenbedingungen:

- Klassenstufe: 4
- Ort: Klassenzimmer
- Umfang: 5 Unterrichtsstunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer
- Kosten: ca. 500 € pro Klasse

Weiterführende Veranstaltung:

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



Die Mission Mobbing Mops

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



Stress im Klassenchat? Probleme mit Hass im Netz?

In einem eintägigen Workshop werden Themenbereiche rund um Cybermobbing, Datenschutz, Persönlichkeitsrechte 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 Unterrichtsstunden

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 600 € pro Klasse

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.



Ablauf, Maßnahmen und Methoden

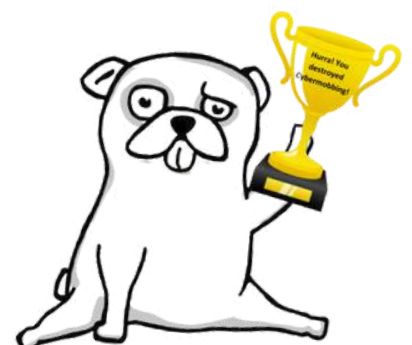
Workshop bzw. Projekttag, der Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit miteinander verbindet. Im Mittelpunkt steht ein EduBreakout, was vergleichbar mit einer Schnitzeljagd oder einem Escape-Room im Klassenzimmer ist. Hierbei arbeiten die Schüler*innen in Gruppen zusammen, gegen die Zeit und begegnen dabei 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 Persönlichkeitsrechte möglich, die mit verschiedenen interaktiven Methoden vermittelt werden.

Rahmenbedingungen:

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

Weiterführende Veranstaltung:

- Elternabend
- Lehrkräfte-Fortbildung
- Medienscout-Ausbildung



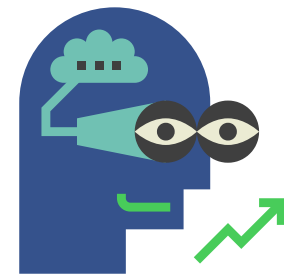
Mein Tag mit Medien

Mediennutzungsverhalten & Suchtgefährdung

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Ab wann spricht man von Sucht?



Kennst du deine Bildschirmzeit?

Einfach mal ein Nutzungstagebuch führen...



Zielgruppe: Klassenstufe 6-8

Dauer: 6 Unterrichtsstunden

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 600 € pro Klasse

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 gesessen? 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 Unterrichtsstunden

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 600 € pro Klasse

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 dahintersteckt, 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. Durch interaktive Workshopbausteine wird die Mitarbeit der Teilnehmenden angeregt und wir können gezielt auf die Lebensrealität der Schüler und Schülerinnen reagieren.

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

Weiterführende Veranstaltungen:

Informationsveranstaltungen für Eltern
Lehrkräftefortbildung

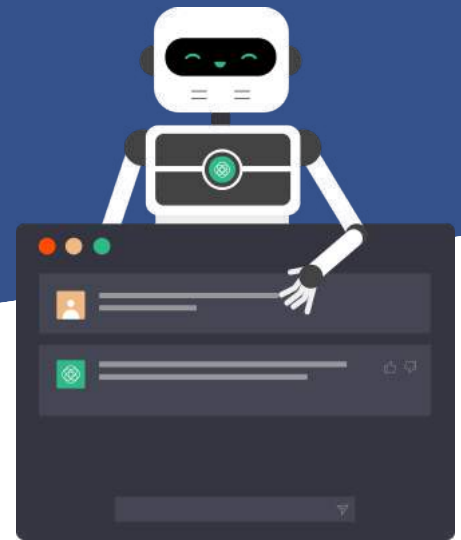


KI und ChatGPT

Eintauchen in die Welt der Künstlichen Intelligenz: Verstehen, Anwenden und Reflektieren

Technische Anforderungen:

Interaktive Tafel oder Beamer und Tablets



KI und Ethik

ChatGPT und Halluzinationen



Risiken von ChatBots

Zielgruppe: Klassenstufe 8-12 und Berufsschule

Dauer: Tagesworkshop über 6 Unterrichtsstunden oder zweitägiger Workshop über 12 Unterrichtsstunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ca. 600 € pro Klasse

Workshopinhalte:

Die SuS setzen sich mit Künstlicher Intelligenz und ChatGPT auseinander, um zu verstehen, was KI ist, wie sie trainiert wird, wo Stärken und Schwächen liegen. Dafür nutzen wir Comics, Videos, Rätsel, Partner- und Gruppenarbeit sowie Stationsarbeit.

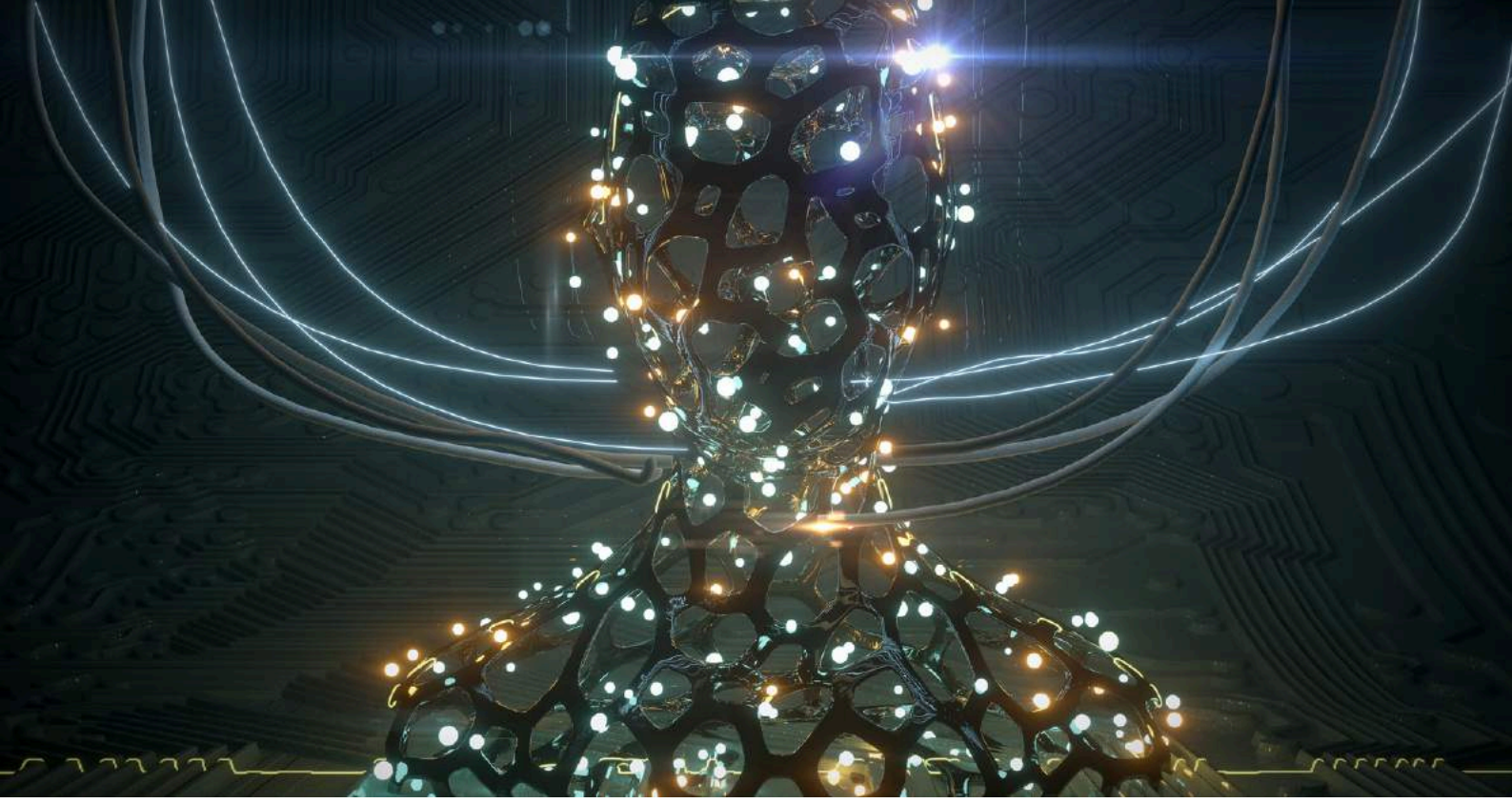
Durch die Arbeit mit einer datenschutzkonformen ChatGPT-Alternative und verschiedenen Bild-KIs anhand unterschiedlicher Szenarien und Aufgabenstellungen lernen die SuS die Grenzen und Probleme einer unreflektierten Nutzung kennen und wie man sie sinnvoll als Werkzeug einsetzen kann.

Wir setzen uns mit den Gefahren von Snapchat My AI und Character.ai auseinander, die persönliche Beziehungen simulieren.

Außerdem diskutieren wir ethische Fragen, Urheberrecht und Datenschutz sowie den Einfluss auf die Verbreitung von Desinformation.

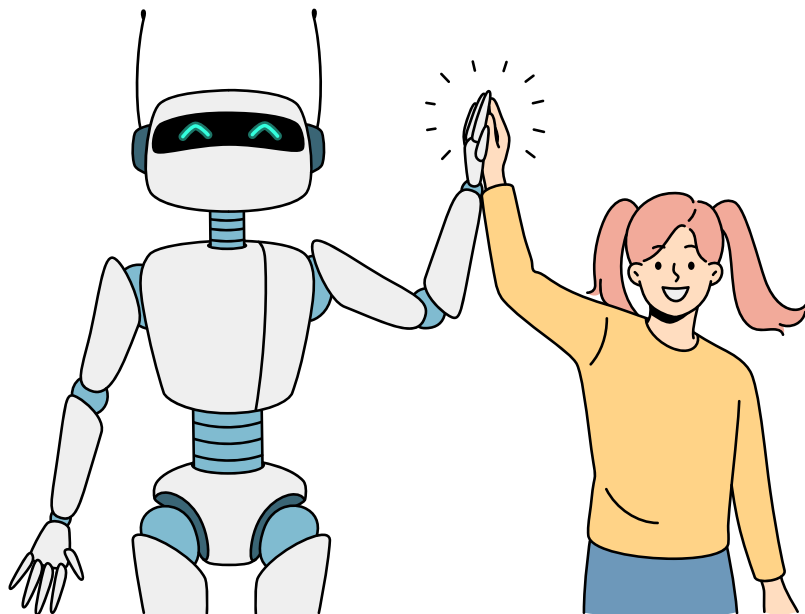
Lernziele:

- Die SuS kennen und verstehen die Chancen und Gefahren von KI.
- Die SuS haben verschiedene KI-Anwendungen als Werkzeuge kennen gelernt und können diese anwenden.
- Die SuS können mit Hilfe von KI kreative Medienprodukte erstellen.
- Die SuS haben sich mit ethischen Fragen im Zusammenhang mit KI auseinandergesetzt.



Weiterführende Veranstaltungen für Lehrkräfte:

- Fortbildung zur praktischen Nutzung von ChatGPT im Schulalltag
- Fortbildung zu ChatGPT und den Auswirkungen auf Hausaufgaben und die Prüfungskultur
- Fortbildung, wie Projekte mit Schulklassen zum Thema "Künstliche Intelligenz" gestaltet werden können

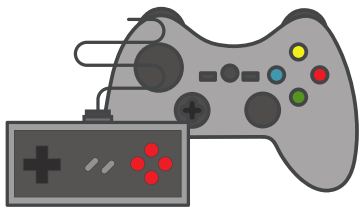
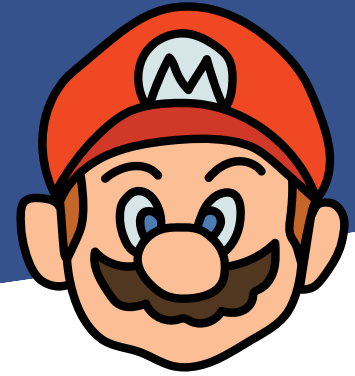


Diskriminierung in digitalen Spielen

Verdrehte Gaming-Welt:

Wenn Prinzessin Peach Mario vor Bowser rettet

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Warum sieht nie ein Spieleheld aus wie ich?

Dürfen das nur Jungs spielen?



Rollenklischees?!

Zielgruppe:

Klassenstufe 6 bis 8

Dauer: 6 Unterrichtsstunden

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 600 € pro Klasse

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.

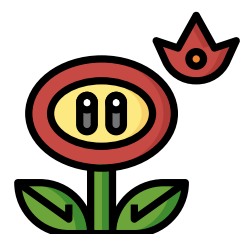
In diesem Workshop setzen wir uns mit beliebten digitalen Spielen auseinander und finden heraus, wo sich Stereotype, Vorurteile oder Diskriminierung verstecken und wie es dazu kommt, und was es eigentlich für eine gelungene Repräsentation bräuchte. Außerdem reflektieren die Schüler*innen ihr eigenes Gaming-Verhalten und ihre Verhaltensweisen gegenüber anderen Spieler*innen, um einen wertschätzenden Umgang miteinander zu schaffen. Daneben kommt das Thema In-Game-Käufe nicht zu kurz.

Lernziele:

Die Schüler*innen setzen sich kritisch mit digitalen Spielen und den dort vorhandenen 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



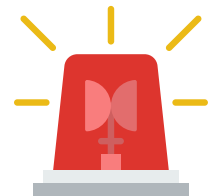
Too fake to handle

Umgang mit Fake News, Deepfakes
und KI-Bildern: Mit kritischem Bewusstsein &
Nachrichtenkompetenz gegen Desinformation

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Verschwörungsideologien



Deep Fakes und KI Bilder



Täuschung und Verwirrung

Zielgruppe: Klassenstufe 9-12

Dauer: 6 Unterrichtsstunden

Ort: Klassenzimmer

Kosten: ca. 600 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Workshopinhalte:

"Fake News" und Verschwörungsideologien begegnen uns heutzutage überall. Ob in der digitalen Welt des Internets oder im analogen Alltag: die Gerüchteküche brodelt und die Kinder und Jugendlichen sind mittendrin. In diesem interaktiven Format klären wir die SuS über diese Problematik auf. Wir zeigen, 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.

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



Medienbildung an Förderschulen

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Medienkompetenz für alle!

Wir von Social Web macht Schule setzen uns sachsenweit für Medienkompetenz an **allen Schulen** ein, indem wir digital und 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 Workshopformate an. Für die Gestaltung greifen wir auf bestehende Konzepte zurück. Jedoch nehmen wir thematische, visuelle und methodische Anpassungen vor, um für die Schüler*innen eine angenehme und optimale Lernumgebung zu schaffen. Diese werden nach Absprache auf die Klasse abgestimmt.

Einen inhaltlichen Überblick über unsere Workshopthemen erhalten Sie in den Abschnitten „Grundschule“ und „Weiterführende Schule“ (Seite 8-29).

Zielgruppe: Klassenstufe 4 - 9
Dauer: 4 - 5 Unterrichtsstunden
Ort: Klassenzimmer
Kosten: Auf Anfrage

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

Formate für Eltern und Lehrkräfte



Unterstützung bei der Handhabung von technischen Geräten



Vermittlung von technischem Grundwissen für PC und Tablet



Impulse zu digitalen Tools und Apps für den Unterricht



Hilfestellungen bei individuellen Wünschen und Fragen

Elternveranstaltungen

FEEDBACK-BOGEN

Wir bedanken uns für Ihr Interesse am Workshop!

Mit Ihrer Meinung, Ihren Anmerkungen und Ihren Kritik helfen Sie uns die Veranstaltung weiter zu verbessern. Vielen Dank dafür!

Skala: ++ stimme zu + stimme eher zu = weder/noch - lehne eher ab -- lehne ab

Die Veranstaltung...

war gut organisiert und durchgeführt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ließ in angenehmer Atmosphäre ab	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
enthalt viele neue und interessante Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bot Wissen/Hilfen in geeigneter Menge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interaktive Elemente und praktische Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hat insgesamt meine Erwartungen erfüllt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der/die Referent/in

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

Was hat Sie besonders interessiert und Ihnen besonders gefallen?

Workshop ganz interessant und einfach super

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

KlickT

Mein Schutz durch Medien

ZEIG ZIVILCOURAGE

Smart
Clever

Größte Herausforderungen

Wollen Zielsetzung oder Begrenzung für Nutzung durch Eltern
zu hohe Erwartungen digitaler Eltern
Herausforderungen
Zunehmende Digitalisierung und zunehmende Nutzung digitaler Medien
Selbstverwirklichung und Online-Anliegen
Nur schwer zu erreichen für aufwändige Maßnahmen





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 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.



Inhalte

Wir möchten Eltern beim verantwortungsvollen Umgang mit WhatsApp, TikTok, 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.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern dabei 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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und 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: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

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

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 Computerspielen.



Inhalte

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 werden können.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern dabei 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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und 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: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

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.



Inhalte

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.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern dabei 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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und 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: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

ELTERNABEND

DESINFORMATION, DEEPPFAKES, VERSCHWÖRUNGSIDEOLOGIEN

Für Erwachsene wird es immer 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.



Inhalte

An diesem Elternabend sprechen wir über die Mechanismen gezielter Desinformation 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, insbesondere 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 den Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern dabei 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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und 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: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de



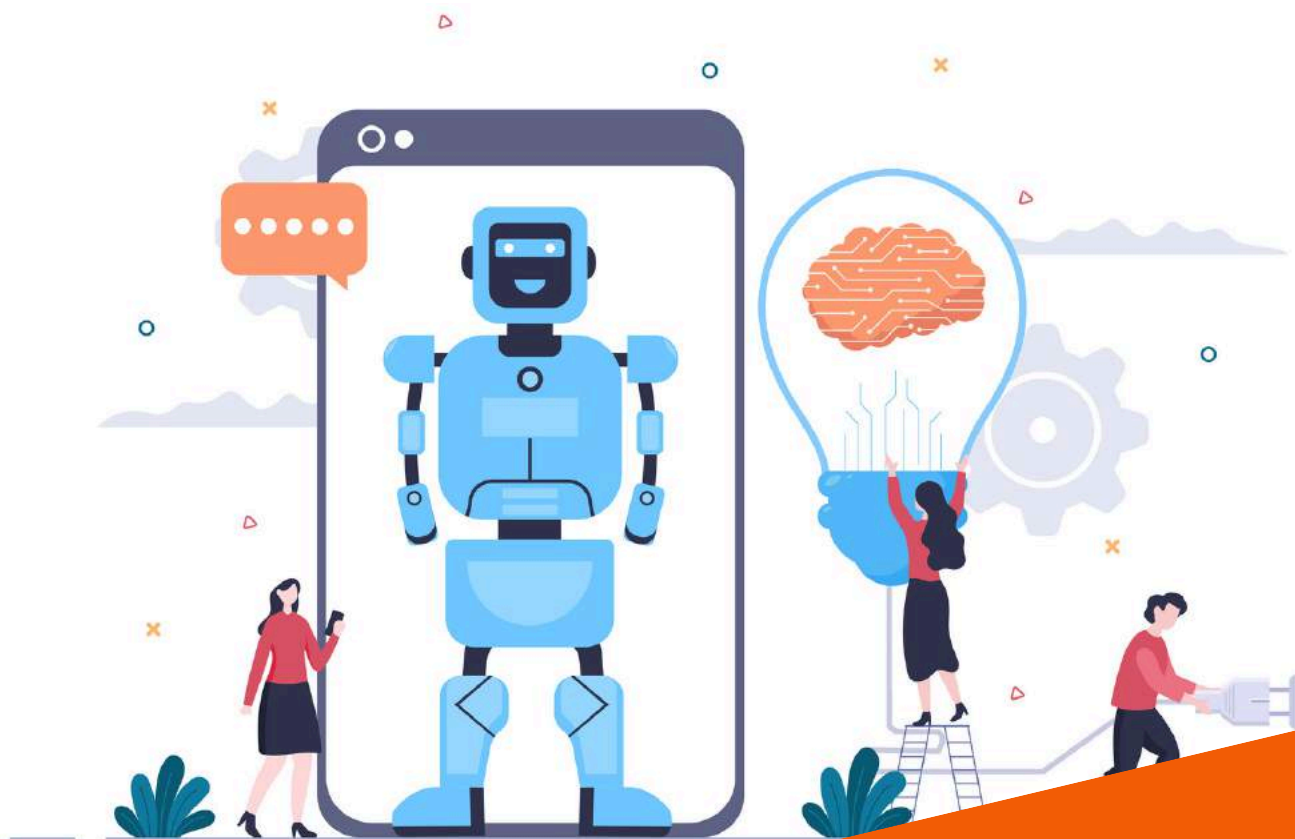
ELTERNABEND

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?



Inhalte

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.

Warum einen Elternabend in diesem Rahmen?

Ein Elternabend in der Schule ermöglicht den Austausch der Eltern untereinander. Lehrkräfte und Schulleitung können die Eltern dabei 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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und 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: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

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 sachsenweit in Workshops für Schulklassen, Lehrkräftefortbildungen und Elternabenden für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien.

Zielgruppe: Eltern mit Kindern aller Altersgruppen

Dauer: ca. 2 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ca. 350 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

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 zum Thema Medienerziehung bereits im Kindergarten ist eine interessante und vor allem wichtige Möglichkeit, Ihre Kinder frühzeitig 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 Heranwachsen unterstützen. Wir möchten Sie dabei beraten und unterstützen.

Über uns

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

Zielgruppe:

Eltern mit Kleinkindern

Dauer: ca. 90 Minuten

Ort: vor Ort oder online

Kosten: 240 €

(finanzierbar über Kooperationspartner)

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

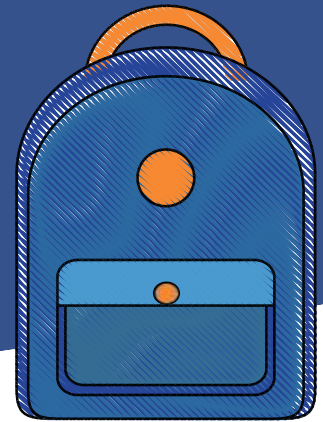
info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungen mit Lehrenden und pädagogischen Fachkräften



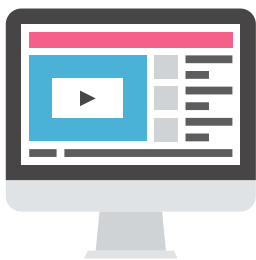
Grundlagen verantwortungsbewusster Mediennutzung an Grundschulen

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 WORKSHOP

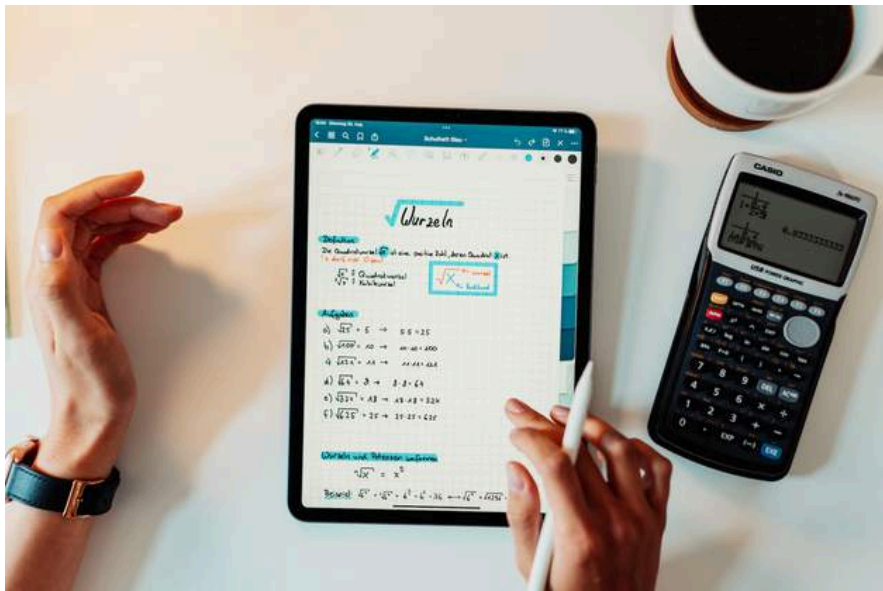
Grundlagen, Anwendungsfälle & Apps

Fortbildungsinhalte:

Ein Tablet-Workshop für Lehrkräfte bietet die Möglichkeit, aktiv zu lernen und selbst zu erfahren, wie vorhandene digitale Medien effektiv im Unterricht eingesetzt werden können, um Schüler*innen gezielt auf den Arbeitsmarkt von morgen vorzubereiten und digitale Chancengleichheit zu fördern, denn nur die Ausstattung digitaler Infrastruktur allein reicht nicht aus.

Lernziele:

Die Lehrenden sind mit der Nutzung von fachspezifischen und fachunspezifischen Apps vertraut und können diese sicher in unterrichtsbezogenen Projekten einsetzen sowie passend zum Unterrichtsstoff digitale Anwendungen auf Tablets gezielt auswählen. Handgeschriebene Notizen auf dem Tablet und digitale Ordnungssysteme sind ebenfalls Inhalte der Fortbildung.



Rahmenbedingungen:

- Ort: in der Schule
- Umfang: 3 Stunden
- Technik: Interaktive Tafel oder Beamer, Tablets für Lehrkräfte

Der Workshop findet in
Kooperation mit

DIPALINO

statt.

TABLET WORKSHOP

Details der Fortbildung

Anwendung digitaler
Endgeräte im Unterricht

Bedienungshilfen
und Oberfläche

Vorteile eines digital
unterstützten
Präsenzunterricht

Datenschutz

Apps im Unterricht

Interaktive PDFs



Der Workshop findet in
Kooperation mit

DIPALINO

statt.

Gelebte Medienbildung – Materialien, Apps und Methoden

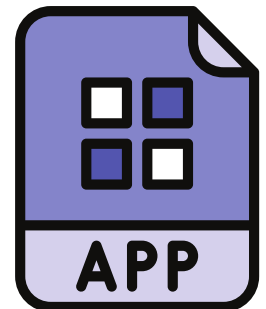
Social Web
macht Schule

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Medienbildungskonzept

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



Datenschutz

Zielgruppe: Lehrende und
Schulleitungen jeder Schulart

Dauer: individuell

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: auf Anfrage

Kontakt:

Marcel Burghardt |

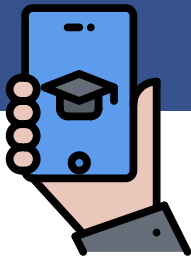
Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Wir werden uns mit den Möglichkeiten und Grenzen digital unterstützten Unterrichts an Schulen auseinandersetzen. Bei viel Raum für Diskussion und Erfahrungsweitergabe können Sie sich mit Ihren Kollegen 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 OER-Bewegung. Darüber hinaus stellen wir Ihnen das Konzept der Mikrofortbildungen vor, um auch Bildungsprozesse innerhalb des Kollegiums anzuregen.

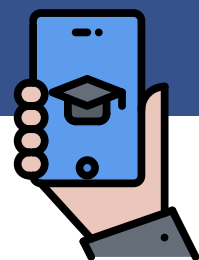


Lernziele:

- 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

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 Kollaboration, Feedback 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.

Kreative, digitale Anwendungen für den Unterricht

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Spielerisches (digitales) Lernen

**Digitale Umfrage- und
Feedback-Möglichkeiten**



**Kollaborative, digitale
Anwendungen**

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: ab 2 Stunden

Ort: an Ihrer Schule

Kosten: ab 300 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

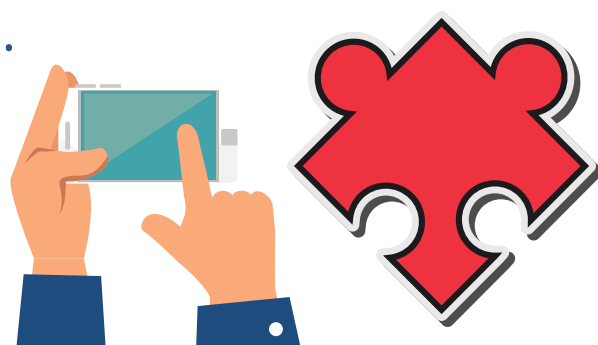
info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

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.

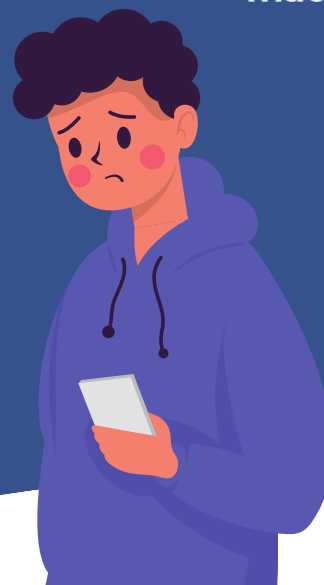




Social Web
macht Schule

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: ab 3 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



Datenschutz und Urheberrecht

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer,
ggf. Tablets



Datenschutzkonforme digitale Anwendungen

**Sicherheit im Umgang mit
WhatsApp und YouTube**



Offene Lehr- und Lernmaterialien

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: ab 3 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:

Wie schütze ich die Daten meiner Schüler*innen und welche digitalen Anwendungen eignen sich überhaupt für den Unterricht?

In unserer Fortbildung für Lehrkräfte, Schulleitungen und pädagogische Fachkräfte klären wir über Datenschutz und Datensicherheit im Schulkontext auf und geben konkrete Handlungsempfehlungen für geeignete, datenschutzkonforme Anwendungen für den Unterricht.

Außerdem widmen wir uns Fragen des Urheberrechts: Welche Bilder und Videos darf ich für meinen Unterricht eigentlich verwenden? Wie befähige ich meine Lernenden im korrekten Umgang mit, sowohl externen als auch persönlichen Bildern?

Lernziele:

- Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Nutzung des Internets
- Erweiterung der Kompetenzen zu Datenschutz und Urheberrecht
- mündiger Umgang mit digitalen Medien durch Übungssequenzen an konkreten praktischen Beispielen
- Übertragung der gewonnenen Erkenntnisse auf die Führungstätigkeit sowie im schulischen Kontext die Unterrichtstätigkeit mit Schüler*innen

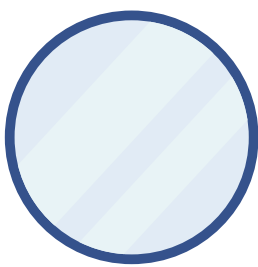
Influencer, Rollenbilder und Scheinwelten

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Mechanismen in sozialen Netzwerken

versteckte Werbung



Schönheitsideale & Körperbilder

Zielgruppe: Lehrende jeder Schulart

Dauer: ab 3 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:

Influencer und Vorbilder aus den sozialen Medien prägen und beeinflussen Jugendliche stark: Nacheifern, nachmachen, nachkaufen. Oft fehlt dabei das Verständnis für die Mechanismen und Prozesse, die sich im Hintergrund dieser scheinbar makellosen Selbstinszenierung abspielen. Das Bearbeiten von Bildern, um in angebliche Schönheitsideale zu passen, das Darstellen von lediglich positiven Momenten und guten Emotionen und die fehlende Authentizität und Transparenz bei Produktwerbung. Mit vielen Beispielen, Möglichkeiten, die Reflexion Jugendlicher anzuregen und Präventionsmaßnahmen gegen ein verringertes Selbstwertgefühl bei ungesundem Medienkonsum gestaltet sich die Fortbildung als interaktive Veranstaltung.

Lernziele:

- Eindruck von sozialen Netzwerken, Mechanismen und Phänomenen rund um Social Media
- Eindruck der allgegenwärtigen Manipulation, vermittelter Schönheitsideale und Körperbilder in sozialen Netzwerken
- Überblick über Wege der Finanzierung wie z.B. Produktplatzierung oder versteckte Werbung
- Präventionsmethoden, Materialien und Videos für den Unterricht, die die Zusammenarbeit mit Schüler*innen erleichtern



Social Web
macht Schule

Digitale Spiele, Gamification und Mediensucht-Prävention

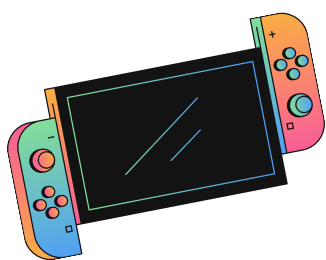
Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



PLAY

Mechanismen digitaler Spiele

Suchtgefährdung durch Apps



Methoden für den Unterricht

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: ab 3 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:

Die Mediennutzungszeit der Kinder und Jugendlichen nimmt immer mehr zu, begünstigt durch schnelle und kurze Videos und nie endende Social Media-Feeds. Wie kann es gelingen, Schüler*innen zu einer gesunden, ausgewogenen und reflektierten Mediennutzung zu befähigen? Wie entwickeln sie ein Bewusstsein für die eigene Mediennutzung und wie kann die eigene Nutzungsdauer stärker reflektiert, Inhalte kritisch hinterfragt und Resilienzfaktoren aufgebaut werden? Die Fortbildung gibt einen Überblick über die digitale Lebensrealität und das Mediennutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen. Wir setzen uns unter anderem mit den Mechanismen der Suchtgefährdung in Apps, sozialen Netzwerken und digitalen Spielen auseinander.

Lernziele:

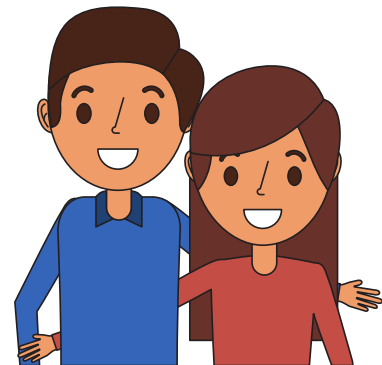
- Kennen der Mechanismen sozialer Netzwerke und digitaler Spiele
- Kennenlernen & Ausprobieren von Präventionsmethoden
- Hintergrundwissen, Materialien und Empfehlungen für die Elternarbeit
- Sammeln erster Erfahrungen mit dem Einsatz von digitalen Spielen oder Gamification-Elementen für den Unterricht
- Einblick in die digitale Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen

Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



WhatsApp-Klassenchat

**Erfahrungsberichte
Elternarbeit**



Medienwelt der Schüler*innen

Zielgruppe: Lehrende jeder Schulart

Dauer: 2 Stunden

Ort: an Ihrer Schule/online

Kosten: ab 300 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

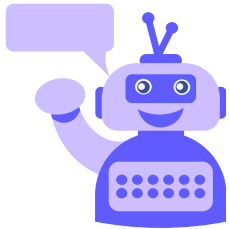
Früher oder später kommt man als Lehrkraft in die Situation, sich mit den Eltern der Schüler*innen auseinanderzusetzen. Neben den Elternabenden und Elterngesprächen können sie auch jederzeit mit spezielleren Problemen auf Sie zukommen. Die Grenze zwischen schulischen und nicht-schulischen Angelegenheiten 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

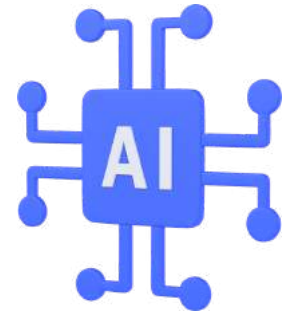


Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Funktionsweise von ChatGPT

schulische &
private Anwendung



Verknüpfung zu weiteren KI-Tools

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: ab 2 Stunden

Ort: an Ihrer Schule/online

Kosten: ab 300 €

Kontakt:

Marcel Burghardt |

Social Web macht Schule |

0351 21 30 38 920 |

info@social-web-macht-schule.de

Fortbildungsinhalte:

Diese interaktive Fortbildung gibt einen Einblick in die Funktionsweise der Künstlichen Intelligenz ChatGPT. Dazu werden die Grundlagen von "Prompts" und ihre wichtigen Bausteine vermittelt. Zudem probieren wir die datenschutzkonforme digitale Anwendung **schulKI** für den Einsatz in der Klasse gemeinsam aus. Wir werden uns mit den Besonderheiten und Grenzen von ChatGPT beschäftigen und diese kritisch hinterfragen.

Des Weiteren wollen wir den Fokus auf die Nutzung und die Anwendungsfälle von ChatGPT im schulischen und privaten Kontext legen. Dabei stellen wir konkrete und vielfältige Anwendungsbeispiele vor.

Darüber hinaus werden wir uns mit bildgenerierenden KI-Tools auseinandersetzen. Thematisiert werden auch die weiteren Entwicklungen für den Bildungsbereich.

Lernziele:

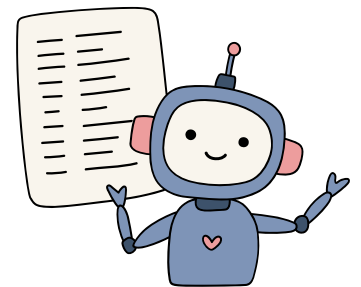
- Verstehen der Funktionsweise von ChatGPT
- Kennen datenschutzfreundlicher Alternativen zu ChatGPT für den Einsatz mit SuS
- Kennen der Gründe für Popularität von ChatGPT, Besonderheiten, Grenzen und ethische Überlegungen rund um die digitale Anwendung
- Kennenlernen und Anwenden der Kombination von ChatGPT und der Bild-KI Midjourney
- Ausblick auf weitere KI-Tools wie DALL-E 3, Stable Diffusion, DeepL und DeepL Write

ChatGPT und alternative Prüfungsformate

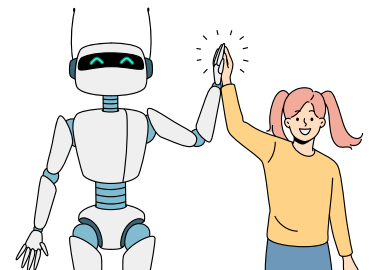
Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Alternative Leistungsbewertung



Folgen für Hausaufgaben und Prüfungen



Feedback und Lernprodukte

Zielgruppe: Lehrende jeder Schulart
Dauer: 2 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:

Lernprodukte, lernförderliches Feedback und alternative Leistungsbewertung: Wir möchten Ihnen Feedback- und Projektmöglichkeiten vorstellen, Ideen für Lernprodukte diskutieren und Wege zu einer neuen Prüfungskultur aufzeigen.

In dieser interaktiven Fortbildung dreht sich alles um die Problematik der aktuellen Notenvergabe in Zeiten künstlicher Intelligenz. Wir sind es gewohnt, Kurzkontrollen, Klausuren und Prüfungen in der Schule ohne Hilfsmittel zu schreiben, daneben gibt es mündliche Leistungsüberprüfungen. Zu Hause erledigen die SuS Hausaufgaben. In der Folge werden sie bewertet und ihre Leistungen benotet. Doch wie gestalten wir diese Leistungsbewertung im digitalen Zeitalter?

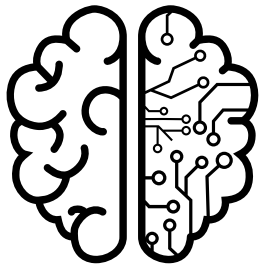
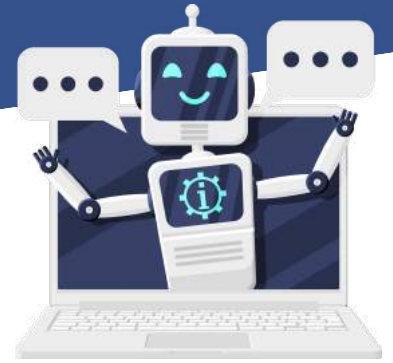
Lernziele:

- Den Einfluss von Künstlicher Intelligenz wie ChatGPT auf Prüfungen und Hausaufgaben verstehen
- Beispiele für Lernprodukte kennenlernen und wie Aufgaben für SuS gestaltet werden sollten
- Möglichkeiten für Feedback und Befähigung von SuS zum Peerfeedback kennenlernen
- Digitale Tools zur Unterstützung der Kompetenzförderung und Leistungsbewertung
- Impulse für eine zeitgemäße Prüfungskultur bekommen

Projekte mit Schulklassen zum Thema "Künstliche Intelligenz" gestalten

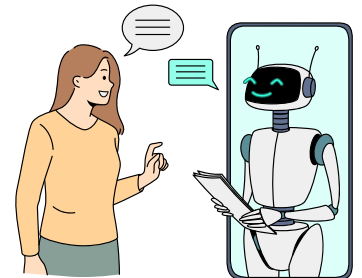


Technische Anforderungen:
Interaktive Tafel oder Beamer



Auswirkungen und Potenziale von KI reflektieren

KI als Assistenz einsetzen



Ethische Herausforderungen diskutieren

Zielgruppe: Lehrende jeder
Schulart

Dauer: 2 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

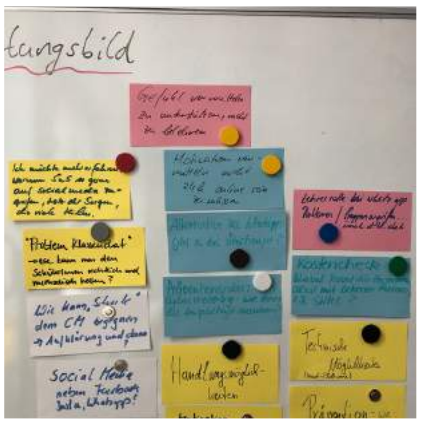
Fortbildungsinhalte:

In unserer Fortbildung erhalten Sie Kenntnisse, um die Welt der Algorithmen, ChatGPT und bildgenerierende KIs zu erkunden und diese in unterrichtspraktische Projekte einzubinden. Über den rein technischen Aspekt hinaus beleuchten wir ethische Fragestellungen im Kontext KI. Sie lernen, wie Sie gemeinsam mit Ihren Schülern die Auswirkungen und Potenziale von KI kritisch reflektieren können. Mit diesen Kompetenzen werden Sie in der Lage sein, das Thema KI fachübergreifend und altersgerecht in Ihren Unterricht zu integrieren, um die digitale Bildung an Ihrer Schule voranzutreiben. Entwickeln Sie neue Unterrichtsformate, die den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts gerecht werden.

Lernziele:

- Verstehen von KI: Sie erlangen ein Grundverständnis für Algorithmen, ChatGPT und bildgenerierende KIs.
- Anwendung von KI: Sie lernen die praktische Einbindung von KI in Unterrichtsprojekte.
- Ethik und KI: Sie erwerben Fähigkeiten zur kritischen Reflexion ethischer Aspekte von KI.
- Kritische Einordnung von KI: Sie entwickeln die Fähigkeit, gemeinsam mit den SuS die gesellschaftlichen Auswirkungen von KI zu diskutieren und kritisch zu hinterfragen.

Schulentwicklung



Social Web macht Schule

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:

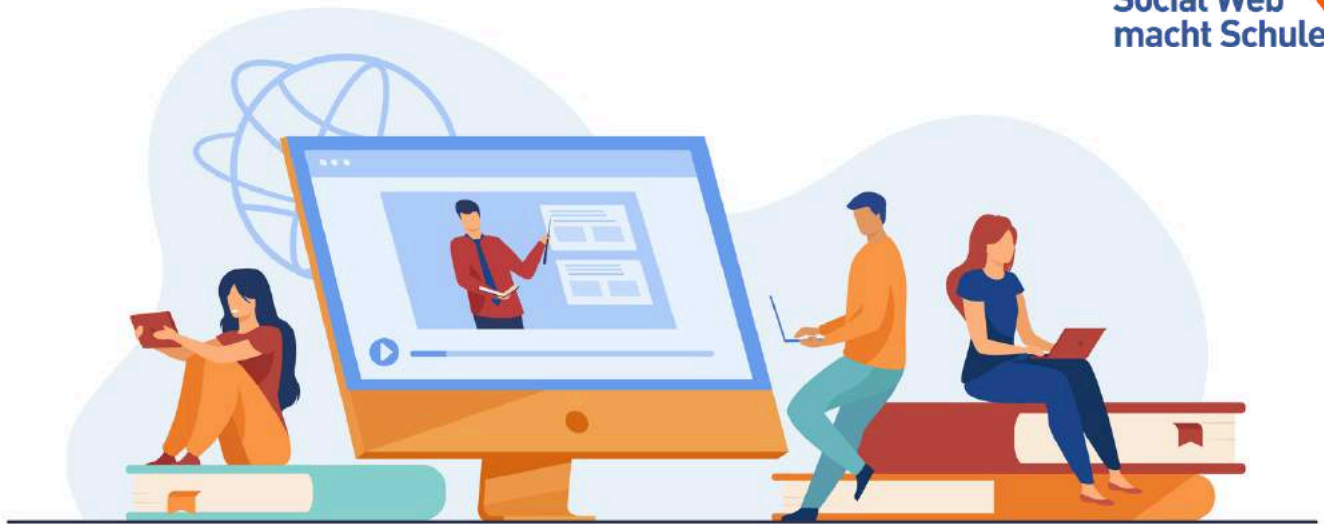
Gemeinsam entwickeln wir mit Ihnen vor Ort Konzepte, um Medienscout-Arbeit an Ihrer Schule aufzubauen und zu fördern. Wir unterstützen gern bei der:

- 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

- Prävention von Cybermobbing & Verhalten im Klassenchat
- Digitale Spiele und Suchtgefährdung
- Social Media, Selbstdarstellung und Traumjob Influencer oder YouTuber
- Sensibilität für eigene Datennutzung, Datenschutz, Bild- und Urheberrecht sowie Big Data und Privatsphäre
- 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.