

SCHULENTWICKLUNGSTAG 2018 KULMBACH

Guter Unterricht im digitalen Zeitalter

10.11.2018

***Medienscouts –
Peer-Teaching in der Medienbildung***

StRin Susanne Ehmann

Markgraf-Georg-Friedrich-Gymnasium Kulmbach

Was ist Medienbildung? Digitale Bildung?

- keine reine Bedienererschulung
- nicht nur Systeme nutzen (-> Black Box), sondern auch verstehen wollen, wie diese funktionieren, damit wir von diesen nicht „beherrscht“ und manipuliert werden (-> Informatik)
- sich der Gefahren, aber auch der Chancen der verwendeten Medien bewusst sein
- eine maßvolle Nutzung der Medien, ohne Vernachlässigung von wichtigeren Dingen im Leben (Familie, Freunde, Hobbys, Schule, ...)
- eine verantwortungsbewusste und reflektierte Nutzung der Medien

Wieso Peer-Teaching?

- Schüler sind jüngeren Schülern näher als Lehrer und Eltern.
- Schüler wissen besser, welche Themen, Apps und Spiele gerade angesagt sind.
- Schüler kennen sich mit den Apps und Themen, die die Schüler beschäftigen, besser aus als Erwachsene.
- Schüler können ihren Mitschülern die Inhalte glaubwürdiger vermitteln. Die Jüngeren fühlen sich nicht belehrt und nehmen die Tipps von diesen eher an als von Erwachsenen.

Aufgaben der Medienscouts

- Ansprechpartner für Schüler bei Cybermobbing und bei Fragen und Problemen in Bezug auf Medien (z. B. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte)
- Durchführung von Umfragen zur Mediennutzung, um Änderungen im Medienverhalten frühzeitig zu erkennen und diesen entgegenzuwirken
- Planung und Durchführung von Workshops zur Prävention
- Mitgestaltung von Elternabenden
- Einladung von Referenten für Vorträge für Schüler und/oder Eltern

Mögliche Themen für Workshops

- sinnvolle und maßvolle Nutzung vom Smartphone (Zeitmanagement)
- Cybermobbing
- Persönlichkeits- und Urheberrechte
- sichere Passwörter
- Sicherheit im Internet
- Datenschutz und Datensicherheit
- soziale Netzwerke
- Computerspiele (Sucht, Freemium-Spiele)

Mediencouts-Umfrage zur Mediennutzung:

Alter? _____

Klasse? _____

1. Hast du ein Smartphone oder ein Handy?

Ja Nein

2. Welche Apps benutzt du am meisten am Smartphone?

WhatsApp

Facebook

Instagram

etc. _____

3. Welche Spiele spielst du am Smartphone?

4. Wie lange nutzt du täglich diese Apps?

Durchgehend _____ Stunden

5. **Wie lange bist du an deinem Handy pro Tag?**

_____Stunden

6. **Benutzt du dein Handy in der Schule?**

Ja Nein Nur zum Eltern anrufen Nur in der Pause

7. **Wozu benutzt du deinen Computer am meisten?**

Zocken Online oder offline? _____
soziale Netzwerke(Facebook,ask)
Schule

8. **Wie lange bist du am Tag am Computer?**

_____Stunden

9. **Wurdest du schon mal auf irgendeine Weise über soziale Netzwerke angegriffen?**

Ja Nein

Umfrage zur Mediennutzung

- erste Umfrage verlief analog:
 - die Auswertung der Umfragezettel dauerte sehr lange
- Fragen überarbeitet und angepasst, damit eine einfachere Auswertung möglich ist
- digitale Lösung: xampp mit moodle läuft auf dem Lehrerrechner oder USB-Stick (<http://IP-Adresse:8080/moodle/>)
 - ein Kurs pro Klasse mit allgemeinen Logins platz_01 bis platz_28
 - eine Aktivität Feedback erstellt, mit der eine anonyme Abstimmung möglich ist
 - Umfrageergebnisse sind sofort in moodle sichtbar
 - Export der Ergebnisse als csv- oder Excel-Datei möglich

Workshop Messenger-Dienste (5. Jahrgangsstufe)

- Vor- und Nachteile von Messenger-Diensten
(wie WhatsApp, Signal, ...)
- Cybermobbing: [Video „Was ist Cybermobbing?“](#)
- Kettenbriefe
- Abhängigkeit vom Smartphone: [Video „Medien non-stop?“](#)
- Smartphone als Zeitfresser: [Video „WhatsApp-Stress“](#)
- Urheber- und Persönlichkeitsrechte: [Video „Ich im Netz I“](#)
- Zeitmanagement mit einem Wochenplan

Wochenplan

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
6.00							
6.30							
7.00							
7.30							
8.00							
8.30							
9.00							
9.30							
10.00							
10.30							
11.00							
11.30							
12.00							
12.30							
13.00							
13.30							
14.00							
14.30							
15.00							
15.30							
16.00							
16.30							
17.00							
17.30							
18.00							
18.30							
19.00							
19.30							
20.00							
20.30							
21.00							
21.30							

Workshop Computerspiele (7. Jahrgangsstufe)

- Selbsteinschätzung der Schüler zur Bildschirmzeit, in dem sie sich entlang der Wand, die eine Zeitachse darstellt, positionieren
- South Park [Video „Freemium gibt's nicht umsonst“](#) geschnitten
- Was sind Freemium-Games? – Erarbeitung mithilfe der Videosequenzen
- Selbsterfahrung der Sucht mit dem Spiel [Cookie Clicker](#)
(nach 10 Minuten Laptop zuklappen bzw. Bildschirm ausschalten)
- [Cookie Clicker Cheats](#)
- [Selbsttest zur Videospielsucht und exzessiver Internetnutzung](#)
- Wann spricht man von einer Sucht? – Vortrag zu Sucht-Kriterien
- Videosequenz: der Teufel erklärt Dopamin
- Zeitmanagement mithilfe eines Wochenplans – Medienzeit

Workshop Cybermobbing (8. Jahrgangsstufe)

- von Schülern aus den Landkreisen Kulmbach, Kronach, Lichtenfels geplanter und gedrehter Film für Schüler: Video [„Escape The Fate“](#) (ein Film des Weisser Ring e. V. nach einer Idee von Alfons Hrubesch)
- Video: [Cyber-Mobbing](#)
- [klicksafe-Videos zu Cybermobbing](#)

Mögliche Referenten

- Dr. Christian Götz

(Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg)

„WhatsApp, Facebook, die NSA und DU! Ein Blick hinter die Kulissen von Datenhändlern und Geheimdiensten“

- Jugendkontaktbeamte
- Kriminalhauptmeister

weitere Materialien und Informationen

- [Medienführerschein Bayern](#)
- [Projekt Netzgänger 3.0](#)
- [klicksafe](#)
- [juuuport.de](#)
- [Saferinternet.at](#)
- [jugendschutz.net](#)
- [internet-abc](#)
- [Vortrag „Computerspielsucht“](#) von Prof. Dr. Jochen Koubek
(Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)

*Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!*

susanne.ehmann@gmx.net