

Mi. 29.03.2017 18-21 Uhr

ELTERN**T**AGUNG*

an der Wilhelm-von-Humboldt-Gemeinschaftsschule
Sporthalle Gudvanger Str. 16-20

DIGITALE

MEDIEN

NUTZEN

INFORMIEREN

KOMMUNIZIEREN

PRÄSENTIEREN

PRODUZIEREN

REFLEKTIEREN

ANALYSIEREN

Mit Impulsvortrag ++ Diskussion ++ und vielen Workshops
WAS MACHEN MEDIENSCOUTS? ++ SELBSTDARSTELLUNG IN SOZIALEN NETZWERKEN
++ DIGITALE SPIELE - EINE GANZHEITLICHE PERSPEKTIVE ++ IST DOCH LOGISCH!
CODEN LERNEN AN SCHULEN ++ APPS UND PROGRAMME FÜR DEN EINSATZ IN
SCHULE UND UNTERRICHT ++ MIT DEM EIGENEN SMARTPHONE ZUM MEDIEN-
PRODUZENTEN UND FILMEMACHER ++ EIN MEDIENKONZEPT FÜR UNSERE SCHULE?

* Interessierte Pädagog_innen und Schüler_innen ab der 7. Jgst. sind ebenso herzlich eingeladen!

Liebe Eltern, liebe Pädagog_innen, liebe Schüler_innen,

Unser Alltag ist bestimmt vom zunehmend regen Umgang mit digitalen Medien. Eltern sind oft unsicher und sorgen sich im Bezug auf die Mediennutzung ihrer Kinder. Pädagog_innen wiederum sind demnächst damit konfrontiert, dass ab dem kommenden Schuljahr 2017/2018 Medienbildung in den Rahmenlehrplan der Berliner Schulen aufgenommen wird.

Aus diesem Grund soll unsere Elterntagung „Digitale Medien nutzen“ das Thema aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchten:

Die eine Seite ist der präventive Jugend- und Datenschutz sowie Schutz vor Cybermobbing. Die Kinder und Jugendlichen sollen in einem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien geschult werden.

Die andere Seite ist die digitale Bildung in Schulen. Wie nutzen wir die Medienkompetenz von Schüler_innen, befähigen sie kreativ damit zu arbeiten, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen, die wiederum motivierend auf den Lernprozess im Schulalltag einwirken können? Das Potential digitaler Medien für den Unterricht wird anhand von Beispielen aufgezeigt.

Schließlich geht es vor allem darum, anhand kurzer Impulsreferate und praktischer Beispiele Eltern, Pädagog_innen, Kinder und Jugendliche an einen Umgang mit digitalen Medien heranzuführen, der verantwortungsvoll ist, das soziale Miteinander reflektiert, vorhandene kreative Ressourcen ausschöpft, zugleich Spaß macht und Neugierde weckt.

Das *Kompetenzmodell für Medienbildung* unterscheidet die in vielfältigen Wechselbeziehungen stehenden Kompetenzbereiche *Informieren, Kommunizieren, Präsentieren, Produzieren, Reflektieren und Analysieren*. Angelehnt daran bietet der Abend praxisnahes Wissen, abwechslungsreiche Workshopangebote und sicher jede Menge Anlässe zum Austausch und zur Diskussion rund um einen guten Umgang mit digitalen Medien - auch über die gemeinsamen Stunden der Elterntagung hinaus.

Wir freuen uns auf einen anregenden Abend und hoffen auf Euer zahlreiches Erscheinen!

Mit herzlichen Grüßen, Eure GEV

P.S. Da Sporthalle, Zutritt nur in Hallenschuhen (alternativ sind Überzieher vor Ort)



ABLAUF

- 18.00 Begrüßung / Einführung
- 18.10 Kurzer Film von Schüler_innen
- 18.15 Impulsvortrag & Diskussion zum Thema: „Medienkompetenz - Selbstbestimmt leben in der mediatisierten Gesellschaft“
Sarah Lange, Projektleiterin BITS21 - Bildung trifft Medien, Fortbildungseinrichtung des fjs e.V.
- 19.15 Arbeit in angeleiteten Workshops in kleineren Gruppen
- 20.30 Präsentation der Workshop-Ergebnisse
- ab 21 Ausklang im Dunckerclub bei Musik und Getränken

WORKSHOPS

01 Was machen Medienscouts?

Medienscouts erhalten eine Ausbildung in einem verantwortungsvollen Umgang mit Sozialen Medien, sowie mit Computerspielen nach dem Prinzip der Peer-Education. Sie werden befähigt, Gleichaltrigen Informationen zu vermitteln und Aufklärungsarbeit zu leisten. Themen wie Big Data, allgemeiner Jugendmedienschutz, Cybermobbing, Datenschutz, Persönlichkeitsrecht, Strafgesetze und USK spielen hier eine Rolle. Wir zeigen auch praktische Beispiele dafür, wie wir eine solche Ausbildung mit Schüler_innen durchführen.

Anne Rinn, Medienpädagogin, Ernst-Adolf-Eschke-Schule

02 Selbstdarstellung in Sozialen Netzwerken

Heranwachsende werden mit und durch Medien sozialisiert und entwickeln frühzeitig kommunikative Praktiken für ihr Medienhandeln. Auf der Suche nach Orientierung bieten ihnen Peers und Idole insbesondere auf Snapchat, YouTube und Instagram Anknüpfungspunkte, die von Eltern und Pädagogen oft kritisch verfolgt werden. Im Workshop werden Beispiele der Selbstinszenierung vorgestellt und kritische Aspekte sowie Chancen für Kinder und Jugendliche diskutiert.

Sarah Lange, Projektleiterin BITS21

03 Digitale Spiele - eine ganzheitliche Perspektive

Digitale Spiele faszinieren Groß und Klein. Ähnlich wie Filme und Theaterstücke bieten Spiele umfangreiche Inhalte, die in vielerlei Hinsicht für die Vermittlung von Lehrinhalten im Unterricht genutzt werden können. Wir zeigen Anwendungsbeispiele und Tipps zum analytischen und kritischen Umgang mit Spielen.

Svenja Anhut, Medienpädagogin, Computerspielmuseum

INFORMIEREN

KOMMUNIZIEREN

PRÄSENTIEREN

PRODUZIEREN

REFLEKTIEREN

ANALYSIEREN



WORKSHOPS

04 Ist doch logisch! Coden lernen an Schulen

Kinder lernen Coden und die Programmierbefehle der Sprache Logo spielend erfassen. Beim Offline-Coding lernen Schüler_innen hautnah, wie Programmierparadigmen funktionieren. Dafür benötigen sie lediglich Stift und Papier, oder sie setzen den eigenen Körper ein.

Jutta Schneider, Trainerin im Bereich Bildung, Helliwood media@education

05 Apps und Programme für den Einsatz im Unterricht

Kleine digitale Tools für ein gemeinschaftliches Arbeiten, Lernen, Präsentieren und Organisieren. Die Teilnehmer_innen können Apps selbst in einzelnen Stationen ausprobieren und kennenlernen.

Christian Richter, Medienwissenschaftler, Medienwerkstatt Potsdam

06 Mit dem eigenen Smartphone zum Medienproduzenten und Filmemacher

Während es bis vor kurzem sehr schwierig war, Medieninhalte preisgünstig zu erstellen, wird es mit Hilfe moderner Smartphones immer einfacher, qualitativ hochwertige Filme und Videos zu produzieren. Der Workshop gibt Anregungen, wie die eigenen Ideen selber umgesetzt werden können und was bei der Produktion am Smartphone zu beachten ist. Neben dem klassischen Realfilm wird bei diesem Kurzworkshop auch auf Stop-Motion und Legetricktechnik eingegangen. Zum Abschluss kommt der DIY-Smartphone-Projektor zum Einsatz, der das Handy in einen einfachen Beamer verwandelt.

Ralf Schlotter, Kameramann, kijufi- Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.

07 Ein Medienkonzept für unsere Schule?

Wir erfahren etwas über Medienkonzepte an zwei unterschiedlichen Schulen, wie diese erarbeitet und verwirklicht wurden, um daraus Ideen für die WvH-Schule entwickeln zu können. Der Workshop wird nach einem kurzen Bericht von Jacob Chammon und Stefanie Grams in eine Diskussionsrunde übergehen, in der fremde und eigene Schüler_innen mitwirken. Wir wollen nicht nur Ideen sammeln, sondern auch überlegen, was sich im Schulalltag schon in kleinen Schritten aufbauen und realisieren lässt.

Jacob Chammon, Schulleiter der Deutsch-Skandinavischen-Gemeinschaftsschule Berlin, Stefanie Grams, Sozialarbeiterin und Schüler_innen der Freiherr-vom-Stein-Schule in Neumünster, Schüler_innen und Pädagogen der Wilhelm-von-Humboldt-Gemeinschaftsschule

im Anschluss Ausklang im

duncker musik&getränke
Dunckerstr. 64 dunckerclub.de

