

## Projektbericht des HBS Seminars "Werde Medienexperte an deiner Schule" - am Alexander-von- Humboldt Gymnasium im Schuljahr 2014/2015

### I. Ziele des HBS Seminars "Werde Medienexperte an deiner Schule"

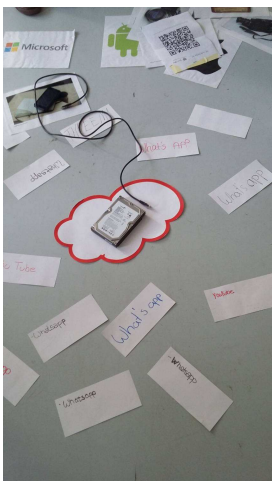
Immer häufiger wird diskutiert, ob Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Medien kompetent genug sind. Doch obwohl Erwachsene und Jugendliche sich einig sind, dass man sich mehr mit Sozialen Netzwerken, Apps wie WhatsApp und Snapchat und den damit verbundenen Vor- und Nachteilen beschäftigen sollte, bleibt im regulären Unterricht nur wenig Zeit für die Beschäftigung mit diesen Themen. Aus diesem Grund haben wir uns für eine Teilnahme an der Medien-AG des Hegau Bodensee Seminars "Werde Medienexperte an deiner Schule" entschieden.

Ziel des Seminars war es mehr über die Chancen und Risiken im Umgang mit dem Smartphone und Computerspielen zu lernen. Wir wollten erfahren welche positiven, aber auch negativen Seiten die Nutzung von Apps und Computerspielen mit sich bringt und diskutieren, wie der Umgang damit verbessert werden kann.

In unseren regelmäßigen AG-Treffen und durch einen Workshop haben wir voneinander gelernt und unser Wissen in Unterrichtsstunden an andere Schülerinnen und Schüler der 6. Klassen weitergegeben. Die Motivation an der Medien- AG teilzunehmen war - neben dem Unterricht und der Teilnahme an den Workshops - viele neue Informationen zu sammeln, um nun uns selbst und anderen einen bewussteren Umgang mit dem Internet zu ermöglichen.



### II. Workshop mit dem Medienreferenten Herrn Weis



Im Rahmen des HBS Seminars "Werde Medienexperte an deiner Schule" fand ein Vertiefungsworkshop an unserer Schule statt. Herr Weis hat uns als medienpädagogischer Referent und Berater in seinem Workshop wichtige Informationen und Tipps für den Umgang mit Sozialen Netzwerken, Passwörtern, Datenspuren und vieles mehr gegeben.

In dem Workshop haben wir zum Beispiel:

- grundsätzliche Infos über unterschiedliche Geräte & Systeme erhalten
- das Smartphone - unseren Computer in der Hosentasche näher betrachtet
- unser eigenes Nutzungsverhalten reflektiert
- uns mit den Chancen und Gefahren von Apps beschäftigt
- unterschiedliche Berechtigungen von Apps verglichen und diskutiert.

An dem Workshop haben ca. 25 Schülerinnen und Schüler aus den 9. Klassen teilgenommen.



Der Vertiefungsworkshop hat uns die Möglichkeit gegeben uns intensiv und interaktiv mit den Themen zu beschäftigen und uns eine wichtige Grundlage für die weitere Arbeit in unseren Projektgruppen gegeben. Wir haben viele Anregungen für unsere eigenen Projekte erhalten und mit Hilfe der

Materialien und Ideen einige der Tipps auch direkt umsetzen können. Insgesamt haben wir den Workshop als sehr gelungen empfunden.

### III. Arbeit in unserer Medien-AG

---

Während unserer regelmäßigen AG- Treffen haben wir uns zunächst allgemein mit unserem Umgang mit dem Smartphone und Computerspielen auseinandergesetzt und uns mit Hilfe von Vorträgen und Internetrecherchen informiert. Nachdem wir alle eine gemeinsame Grundlage hatten, haben wir uns in drei Gruppen aufgeteilt und uns ausgehend von unseren Interessengebieten Themen ausgesucht, um darüber Vorträge und kurze Unterrichtseinheiten für Schülerinnen und Schüler der 6. Klassen an unserer Schule zu halten.

Die erste Gruppe hat sich mit dem Thema WhatsApp und Snapchat intensiv auseinandergesetzt. Die zweite Gruppe hat sich mit dem Thema Cybermobbing beschäftigt und die dritte Gruppe mit Computerspielen. Über diese Themen haben wir Schülerinnen und Schüler unserer 6. Klassen informiert, in dem wir jeweils eine Doppelstunde selbstständig die Schülerinnen und Schüler unterrichtet haben.

Die Vorbereitung der Unterrichtsstunden hat viel Zeit in Anspruch genommen, weil wir neben der Einarbeitung in die Themen uns auch überlegen mussten, wie wir das den jüngeren Schülerinnen und Schülern am besten vermitteln können. Wir wollten die Doppelstunde aktiv gestalten und unsere Informationen möglichst praktisch und anschaulich vermitteln. Wir mussten uns dazu wie Lehrerinnen und Lehrer überlegen, was wir vermitteln wollen und vor allem wie. Dazu haben wir neben einer Präsentation auch Arbeitsblätter

erstellt und verschiedene Unterrichtsmethoden eingesetzt, um möglichst viele Schülerinnen und Schüler für unsere Themen zu begeistern.

#### IV. Unsere Workshops - Der Einsatz in den 6. Klassen

Nach unserer intensiven Vorbereitung haben wir unsere erste Doppelstunde in einer 6. Klasse halten können und wir waren begeistert, wie interessiert und motiviert die Schülerinnen und Schüler waren. Wir haben dazu die Klasse in zwei Gruppen eingeteilt und jeweils immer die Hälfte der Klasse parallel unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler haben wir in drei Workshops aktiv eingebunden:

- Workshop WhatsApp und Snapchat:** In diesem Workshop haben wir sie über die Nutzungsbedingungen von WhatsApp sowie über Probleme mit dem Urheberrecht und dem , Datenschutz informiert, die bei der Nutzung von diesen Apps entstehen können. Die Schüler mussten dann auch gleich ihr Wissen einsetzen in dem sie eigene praktische Fälle lösen mussten. Wir waren erstaunt, dass zum Teil viele nicht wussten, dass man WhatsApp zum Beispiel erst ab 16 nutzen sollte aber gleichzeitig auch begeistert wie schnell die jüngeren Schüler ein Gespür für den richtigen Umgang damit entwickelt haben.
- Workshop Cybermobbing:** Schwerpunkt des Workshops war die Auseinandersetzung mit dem Thema Cybermobbing. Die Schülerinnen und Schüler, die wir unterrichtet



haben, sollten sich in die Rolle von Schülern versetzen die Cybermobbing ausgesetzt wurden. Dies haben wir mit einem Videoclip erreicht. Zudem erklärten wir, was Cybermobbing überhaupt ist, welche Folgen es haben kann und wie man sich verhalten sollte, falls man den Eindruck hat, dass jemand im Internet gemobbt wird. Insgesamt hatten wir den Eindruck, dass die Schüler schnell verstanden haben, dass es kein Spaß ist, wenn man andere im Internet beleidigt.

- **Workshop Computerspiele:** Ziel dieses Workshops war es nicht nur die Nachteile von Computerspielen darzustellen, sondern auch Tipps für den richtigen Umgang damit zu geben. Wir haben die Schüler einen Online-Selbsttest machen lassen in dem überprüft wurde, ob ein problematisches Nutzungsverhalten vorliegt. Im Anschluss haben wir ihnen wichtige Informationen zum Beispiel zur Altersfreigabe der Computerspiele gegeben, die viele Kinder missachten, und diskutiert, warum man die Gefahren ernst nehmen sollte. Insgesamt hat uns kaum überrascht, dass viele der Kinder die Gefahren von Computerspielen unterschätzt haben.



## V. Fazit

---

Wir haben durch die HBS AG viel gelernt und konnte unser Wissen auch an andere weitergeben. Es war schön zu sehen, dass die Themen und Workshops die wir in einem Schuljahr erarbeitet hatten auch für jüngere Kinder an unserer Schule spannend waren. Wir waren beeindruckt, dass die jüngeren Schüler uns während der Workshops so ernst genommen haben. Wir hoffen daher, dass sie nun auch bewusster die Apps benutzen und haben uns sehr über das viele positive Feedback gefreut.

Neben unserer Teilnahme an der AG haben wir unseren neugewonnenen Einblick zur Medienerziehung in der Schule im Rahmen des pädagogischen Tages an unserer Schule auch den Lehrerinnen und Lehrern und Eltern mitgeteilt.

Unser besonderer Dank gilt Herrn Weis und Frau Dr. Norina Procopan, die durch die Organisation und Koordination der Rhetorikseminare und vieler weiterer Autorenlesungen und Vorträge, uns über das Thema der Arbeitsgemeinschaft hinaus bereichert haben.

## VI. Anhang

---

Leiterin der HBS AG: Christine Szegedi (StR'in)

Namen der teilnehmenden Schüler/innen:

- Duffner, Vittoria
- Duve, Leonie
- Francke, Vicky
- Geiser, Johanna
- Glaser, Alina
- Hundsberger, Paulina
- Kasper, Solveig
- Marx, Anna
- Mosbrugger, Tobias
- Prechtel, Paul
- Schimpf, Johanna