



*Schüler*innenworkshop Oberschule*

Digitale Kommunikation – Barcamp Hatespeech

Inhaltsbeschreibung

Soziale Online-Dienste wie Instagram und WhatsApp sind für Kinder und Jugendliche heutzutage ständige Begleiter. Der erste Teil des Doppelworkshops „Digitale Kommunikation“ beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit den Themen digitale Gewalt und Hassrede. Phänomene, mit denen sich Schülerinnen und Schüler bei ihrem Aufenthalt im Netz konfrontiert sehen müssen. Im Workshop durchlaufen die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Phasen der inhaltlichen Auseinandersetzung. Zu Beginn nähern sie sich dem Begriff „Hatespeech“, besprechen worum es sich dabei handelt und differenzieren in verschiedene Formen der Hassrede. Um sich fundiert dazu äußern zu können, recherchieren sie eigenständig im Internet nach tiefergehenden Informationen. In Gruppen können die Schülerinnen und Schüler sich nachfolgend auf ein Thema einigen, zu dem sie sich konkret austauschen. Die Auseinandersetzung erfolgt im Rahmen eines Barcamps. Bei diesem Diskussions- und Austauschformat bestimmen die Schüler*innen Inhalte und Ablauf selbstständig. Die Methode bietet ein hohes Mitgestaltungspotenzial und fördert Kreativität sowie die Selbstwirksamkeit der Teilnehmer*innen. Zentrale Erkenntnisse der Diskussion werden dokumentiert und abschließend präsentiert.

Besonderheit

Der Workshop wird ergänzt durch das Angebot „Digitale Kommunikation – Cybermobbing“, in dem konkret der Umgang mit Cybermobbing und Möglichkeiten des Schutzes davor thematisiert werden.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler arbeiten am Themenfeld gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Internet, lernen damit verbundene Begrifflichkeiten kennen und können diese differenzieren.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen das freie Partizipationsformat des Barcamps kennen und nehmen an selbstgeleiteten Debatten teil.
- Die Schülerinnen und Schüler recherchieren online Informationen zum Themenfeld und nutzen unterschiedliche Suchmaschinen und -portale zur Informationsbeschaffung.



*Schüler*innenworkshop Oberschule*

Digitale Kommunikation - Cybermobbing

Inhaltsbeschreibung

Der Workshop greift in „Digitale Kommunikation – Barcamp Hatespeech“ erarbeitete Inhalte auf und ergänzt diese mit dem Austausch über Cybermobbing, worunter die personenbezogene Beleidigung oder Bedrohung im Netz verstanden wird. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, verschiedene Wirkungsformen von Cybermobbing kennenzulernen und eignen sich Wissen zu Hintergründen von Ausgrenzung im Internet, Schutzmechanismen und Unterstützungsangebote im Ernstfall an. Die Inhalte arbeiten sie in Gruppenarbeiten zu verschiedenen Fragestellungen auf.

Besonderheit

Dieser Workshop baut auf den Workshop „Digitale Kommunikation – Barcamp Hatespeech“ auf, in dem die Grundlagen zur Auseinandersetzung mit dem Thema Hassrede im Netz gelegt werden.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler können den Begriff des Cybermobbings definieren und ihn vom Begriff Hatespeech abgrenzen.
- Die Schülerinnen und Schüler eignen sich Wissen zu Formen von Cybermobbing an und können daraus Handlungsmöglichkeiten zum Umgang mit Cybermobbing ableiten.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen Präventionsmaßnahmen für Cybermobbing kennen.
- Die Schülerinnen und Schüler verarbeiten angeeignetes Wissen zu Cybermobbing sowie eigene Erfahrungen in interaktiven Austauschrunden.



*Schüler*innenworkshop Oberschule*

Demo Day – Digitale Chancen entdecken

Inhaltsbeschreibung

Ob Programmieren oder virtuelle Realitäten - Schülerinnen und Schüler, die heute die Schule besuchen, werden privat als auch beruflich mit einer Reihe von Anforderungen konfrontiert sein, auf die es zu reagieren gilt. Um sie im Umgang mit digitalen Medien und Tools in ihrer Selbstwirksamkeit stärken zu können, bietet der Demo Day die Möglichkeit derlei ausprobieren zu können. An vier verschiedenen Stationen können von VR-Brillen bis Lernapps, von basaler Programmiersprache bis hin zu Robotik verschiedenste Angebote getestet werden. Um den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler nachhaltig zu sichern, werden die Stationen durch gezielte Aufgabenstellungen der Dokumentation begleitet.

Besonderheit

Der Workshop „Demo Day – Digitale Chancen entdecken“ dauert 180 min und wird in Form von Stationsarbeit umgesetzt.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen verschiedene mobile Endgeräte und lernen eine Vielzahl an Programmen und Tipps kennen, die sie auch in ihrer eigenen Alltagswelt anwenden können.
- Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit den Grundlagen des Programmierens und erleben, wie man sich Lerninhalte digital und innovativ erschließen kann und wie man nachfolgend eigene Lerninhalte aufbereiten kann.



*Schüler*innenworkshop Oberschule*

Digitale Entwicklung – Userverhalten

Inhaltsbeschreibung

Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten ist auch für Schülerinnen und Schüler unabdingbar. Der Workshop „Digitale Entwicklung – Userverhalten“ bietet ihnen die Möglichkeit zur Reflexion des eigenen Nutzungsverhalten, ohne erhobenen Zeigefinger. Die Schüler*innen werden zu Beginn des Workshops zunächst mit einem Schätzquiz thematisch abgeholt. An dieser Stelle können sie ihre Vermutungen zum Stellenwert von Smartphones und Internet mit Zahlen und Fakten überprüfen. Im weiteren Workshopverlauf erarbeiten die Schüler*innen dann unter anderem Tipps und Tricks, wie man übermäßigen Smartphonekonsum vermeiden kann, oder welche sinnvollen Alternativen neben WhatsApp und Instagram das Smartphone auch noch bietet.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler kennen Anzeichen für eine digitale Abhängigkeit und ungesunde Verhaltensweisen durch häufigen Smartphonegebrauch.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen Strategien kennen, um eine digitale Abhängigkeit zu durchbrechen und entwickeln eigene individuelle Lösungsvorschläge.



*Schüler*innenworkshop Oberschule*

Digitale Entwicklung – Digitaler Körper

Inhaltsbeschreibung

Die digitale Entwicklung hat nicht nur auf das Nutzerverhalten der SuS einen wesentlichen Einfluss, sondern auch auf ihren gesamten Körper, ihre Grob- und Feinmotorik. Gerade dieser Aspekt ist noch wenig erforscht, jedoch auch von weitreichender Bedeutung, wie in diesem Workshop deutlich wird.

Zunächst werden verschiedene Aspekte der Auswirkungen von digitalen Geräten und Medien auf den Körper erarbeitet und anschließend diskutiert, wie man diese Auswirkungen einordnet, wie man diesen gegebenenfalls entgegenwirken kann oder mögliche Schäden verhindern kann. Des Weiteren wird anhand eines konkreten Beispiels eines Cyborgs, einem Menschen mit digital funktionierendem Körperteil, erarbeitet, inwiefern wir heute Körper bereits optimieren können und was für weitere Folgen das für die Gesellschaft und unseren Alltag haben kann. Über den persönlichen Zugang zum eigenen Körper im ersten Teil des Workshops wird die generelle Funktion und die Rolle des menschlichen Körpers im Kontext der Digitalisierung im zweiten Teil thematisiert.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Auswirkungen von Digitalisierung und Medienkonsum auf den menschlichen Körper auseinander.
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren aktuelle Debatten, Potenziale und Herausforderungen technischer und digitaler Innovationen, sowie deren entwicklungsbiologischen Einfluss auf den menschlichen Körper.