

Schülerinnenworkshop Grundschule

Crashkurs PowerPoint

Inhaltsbeschreibung

„Je früher, desto besser!“ Nach diesem Motto führt der Workshop in die Grundlagen der Arbeit mit dem Programm PowerPoint/OpenOffice Impress ein. Die Fähigkeit, eine Präsentation erstellen zu können, ist nicht nur für die Schullaufbahn bedeutend, sondern eine wichtige Kompetenz in der modernen Welt. Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Möglichkeiten des Programms und seine grundlegenden Funktionen. Nach der Bewertung einer Beispielpräsentation und der Auseinandersetzung mit den Kriterien der Foliengestaltung, fertigen die Schülerinnen und Schüler eine eigene Präsentation an, die sie schließlich auch präsentieren. Das Rückmelden mit Hilfe konstruktiven Feedbacks wird eingeführt und seine Formulierung sowie Entgegennahme angewendet.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler geben grundlegenden Funktionen von Microsoft PowerPoint oder OpenOffice Impress wieder.
- Die Schülerinnen und Schüler erläutern die grundlegenden Kriterien der Foliengestaltung.
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig eine kurze Präsentation.
- Die Schülerinnen und Schüler erörtern die Qualität der gezeigten Präsentation anhand der erlernten Kriterien.

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen 5 und 6

Dauer: 2 x 90 Minuten

Teilnehmerzahl: 15

Ort: Raum der Schule

Nachbereitung: Handout auf Wunsch

Schüler*innenworkshop Grundschule

Crashkurs Word

Inhaltsbeschreibung

Das Textverarbeitungsprogramm „Word“ in den grundlegenden Funktionen zu beherrschen, ist eine wichtige Fähigkeit auch für die Schullaufbahn. Der Workshop hat das Ziel den Schülerinnen und Schülern wesentliche Fähigkeiten im Bereich der elektronischen Textverarbeitung zu vermitteln. Dazu gehören das Benutzen der Tastatur, die Verwendung von Schriftarten und Schriftgröße, die Verwendung der Rechtschreibkontrolle sowie das Formatieren eines Briefes. Der Workshop ist in 7 Schritten strukturiert, deren Schwierigkeitsgrad sich kontinuierlich erhöht. So arbeiten die Schülerinnen und Schüler unter Anleitung und unter Berücksichtigung ihres individuellen Lerntempos.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler erläutern die grundlegenden Funktionen von Word bzw. OOo Writer.
- Die Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig die erlernten Funktionen im Zuge einer Stationsarbeit an.

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen 5 und 6

Dauer: 90 Minuten

Teilnehmerzahl: 15

Ort: Raum der Schule

Nachbereitung: Handout auf Wunsch

Schüler*innenworkshop Grundschule

Cybermobbing & mobile Apps

Inhaltsbeschreibung

Im Zuge einer kontinuierlichen generationenübergreifenden Nutzung des Internets ist ein sensibler Umgang mit diesem Medium sehr wichtig, besonders für Kinder. Aus diesem Grund wird in diesem Workshop gezeigt, wie man sich sicher im Internet und bei der Smartphone-Nutzung zurechtfindet und was zu beachten ist. Eingebettet in das bekannte Kinderquiz *1, 2 oder 3* wird das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler als Ausgangspunkt genommen, um gezielt ihr Wissen in bestimmten Bereichen zu erweitern und Richtlinien für den Umgang mit Internet und Smartphone zu erarbeiten. Dabei werden ausführlich die Bereiche Cybermobbing, der Umgang mit sozialen Netzwerken und Apps wie Facebook, Instagram und Whatsapp sowie allgemeine Gefahren des Chatters behandelt. Zusätzlich werden Erfahrungsberichte von Schülerinnen und Schülern bezüglich Cybermobbing und Smartphone-Sicherheit thematisiert und es wird auf mögliche Gefahren und Probleme hingewiesen.

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler kennen die Hintergründe und Folgen von Cybermobbing sowie präventive und reaktive Strategien im Umgang damit.
- Die Schülerinnen und Schüler erläutern einen seriösen Umgang mit Facebook, Instagram, Whatsapp und Chatprogrammen.
- Die Schülerinnen und Schüler kennen die zentralen Einstellungen, die ihre Online-Profile, ihre Daten sowie ihr Smartphone vor fremdem Zugriff zu sichern.

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen 5 und 6

Dauer: 2 x 90 Minuten

Teilnehmerzahl: 15

Ort: Raum der Schule

Nachbereitung: Handout auf Wunsch

Schüler*innenworkshop Grundschule

Informationen aus dem Netz

Inhaltsbeschreibung

Schon früh kommen viele Schülerinnen und Schüler mit dem Internet in Kontakt. Mittlerweile stellt sich somit nicht mehr das Problem, Informationen zu finden, sondern unter der Flut an Informationen zu unterscheiden, welche geeignet und welche ungeeignet sind. Aus diesem Grund setzt dieser Workshop bei der Informationsrecherche im Internet an. Die exemplarische Informationssuche für ein Referatsthema wird durchgespielt und wiederholt reflektiert. Insbesondere die Prüfung von Webseiten auf ihre Verlässlichkeit hin wird erarbeitet und erprobt. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei altersgerechte Suchmaschinen wie *fragfinn.de* und Informationsseiten wie *inernauten.de* oder *blinde-kuh.de* kennen. In einer Schnitzeljagd nach Informationen im Netz wird das Gelernte gefestigt

Lerngegenstand

- Die Schülerinnen und Schüler kennen Suchmaschinen und Informationsseiten, die für ihr Alter geeignet sind.
- Die Schülerinnen und Schüler erläutern die grobe Funktion von Suchmaschinen.
- Die Schülerinnen und Schüler vergleichen Quellen aus dem Internet untereinander in Bezug auf ihre Verlässlichkeit.

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen 5 und 6

Dauer: 90 Minuten

Teilnehmerzahl: 15

Ort: Raum der Schule

Nachbereitung: Handout auf Wunsch

Schüler*innenworkshop Grundschule

Meine Medien & Ich

Inhaltsbeschreibung

Viele Schülerinnen und Schüler besitzen bereits mit Übergang an die weiterführende Schule ein Smartphone mit Internetzugang und vertreiben sich auch ihre Freizeit mit dem Surfen im Netz oder diversen Online-Spielen. Ziel des Workshops ist es, die Lernenden für das Thema Mediennutzung zu sensibilisieren und gezielt die eigene Nutzung (mobiler) Geräte in der Freizeit zu reflektieren sowie sich die Folgen exzessiven Medienkonsums bewusst zu machen. Dabei werden auch Handlungsmöglichkeiten für einen altersgemäßen Gebrauch von Smartphone, Tablet & Co erarbeitet. Anschließend wird im zweiten Teil der Umgang mit Online Games behandelt sowie die USK-Alterskennzeichnung besprochen. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Kriterien der Alterskennzeichnung kennen und setzen sich in der Gruppe aktiv mit einem Fallbeispiel zur Online-Spielsucht auseinander.

Lerngegenstand

- Die Schüler/-innen kennen Gefahren und Probleme von übermäßigem Medienkonsum
- Die Schüler/-innen reflektieren ihr eigenes Nutzerverhalten und diskutieren über Handlungsalternativen
- Die Schüler/-innen kennen die USK-Alterskennzeichnung, wissen wie diese entsteht und kennen die entsprechenden Kriterien
- Die Schüler/-innen kennen Erscheinungsformen von Online-Spielsucht
- Die Schüler/-innen kennen Methoden zum Selbst- und Zeitmanagement mit den genutzten Medien (speziell mit dem Smartphone)

Außerschulische Lernangebote

- Optionaler Elternabend zum Thema Mediennutzung

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler in den Jahrgängen 5 und 6

Dauer: 90 Minuten

Teilnehmerzahl: 15

Ort: Raum der Schule

Nachbereitung: Handout auf Wunsch