

Ablauf

- Vorstellen, Ziele des Workshops
- Suchtprävention (nicht nur) im Bereich Medien
- Einblick in ein Lernarrangement zum Thema
 - Übungen im Klassenverband
 - Projektorientierte Aufgaben
 - Unterrichtswerkstatt
- Elternarbeit im schulischen Setting
- Abschluss und Feedback



Ziele der Fortbildung

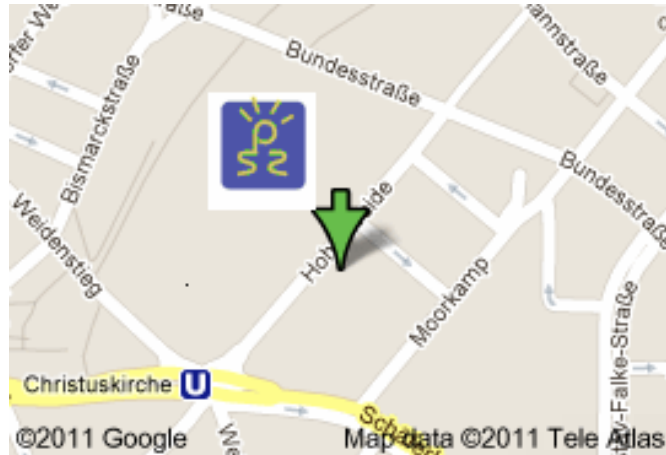
Sie ...

- ... diskutieren suchtpreventive Ansätze zum Thema „Prävention im Bereich digitale Medien“.
- ...kennen einen möglichen Fortbildungsansatz zum Thema.
- ... kennen die Struktur und einige Inhalte eines Lernarrangements.
- ... kennen den Ansatz des SPZ zur Elternarbeit.
- ... haben einige der Aufgaben selbst erprobt und einen Überblick erhalten.

Das SuchtPräventionsZentrum (SPZ)



SuchtPräventionsZentrum



Hohe Weide 16

U-Bahn: Christuskirche

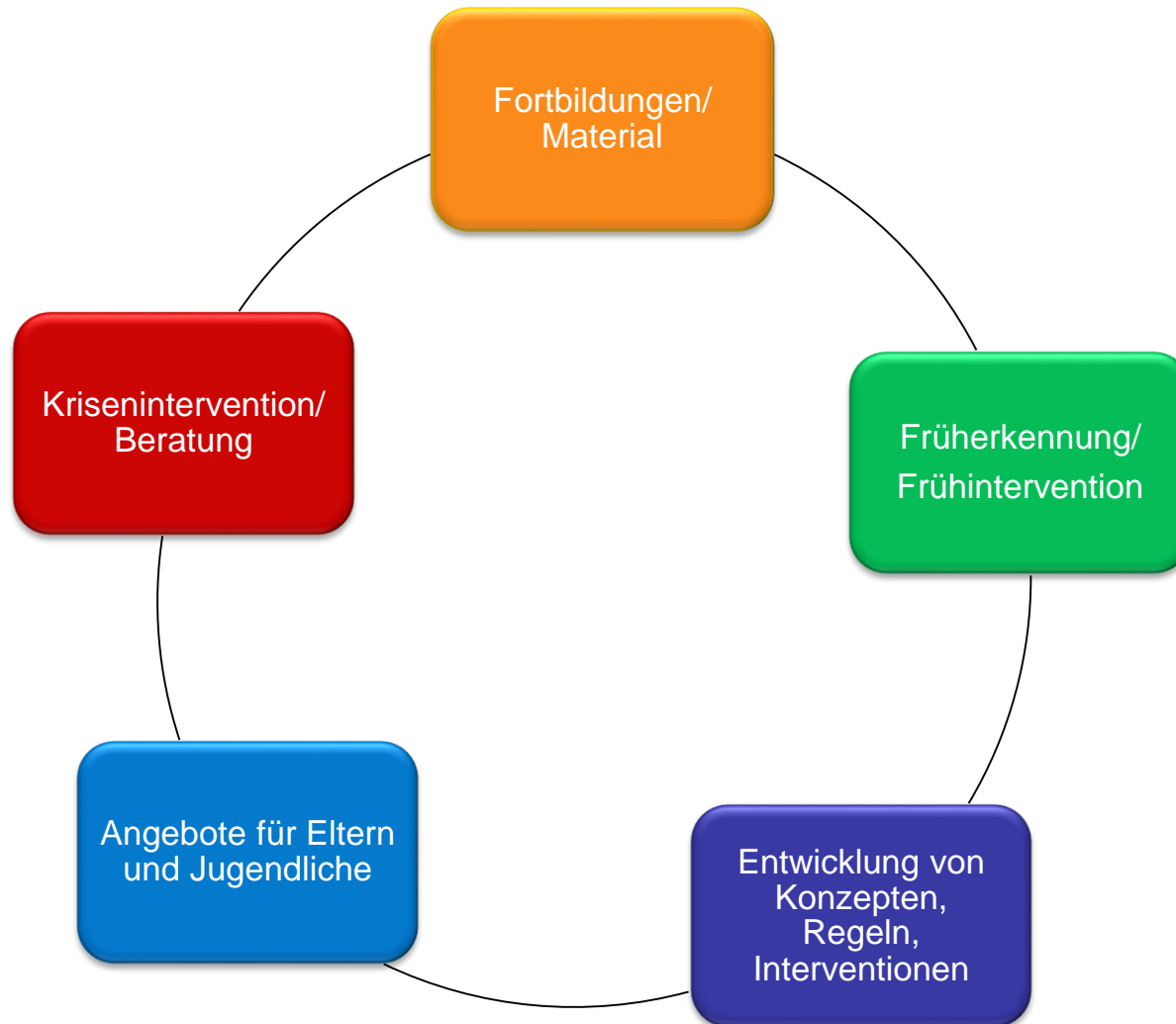
spz@bsb.hamburg.de

040-42 88 42-911

<http://li.hamburg.de/spz>



Unsere Angebote



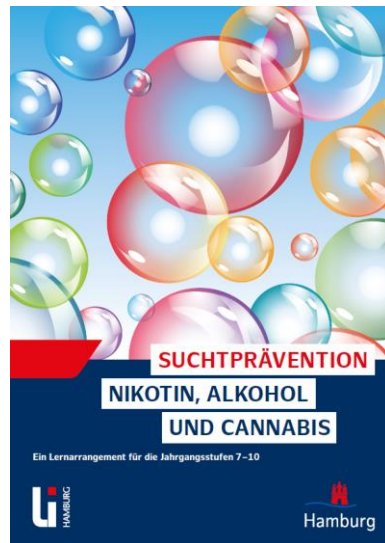
Ziele und Inhalt von Suchtprävention in Schule und Jugendhilfe



Beispiele von Fortbildungen und Materialien für den Unterricht: Medien, Nikotin, Alkohol, Cannabis, Essstörungen, Glücksspiel



Jg. 7-10



Jg. 7-9



Jg. 7-9



Sek I & Sek II

Ziele des Lernarrangements

Vor der Planung des Unterrichts und der Auswahl von geeigneten Inhalten oder Settings kann die Beantwortung der folgenden Frage zielführend sein:

- **Was sollen die Schülerinnen und Schüler am Ende der Unterrichtssequenz verstanden haben?**
- **Was davon sollen alle verstanden haben?**
- **Was davon sollen einige / einzelne verstanden haben?**

Ziele des LA Digitale Medien (Heft S.6)

Schülerinnen und Schüler


- kennen nützliche Funktionen
- wissen um mögliche Risiken
- können ihr Verhalten reflektieren
- entwickeln Alternativen

bzgl. digitaler Medien

Bereiche des Lernarrangements



Aufgaben im Klassenverband

A large green circle containing white text, with two thin grey lines extending from its right and bottom edges.

**Aufgaben im
Klassenverband**
zur Einführung,
Reflexion, Erarbeitung
von Fragen...

A green circle with the text 'Aufgaben Im Klassenverband' in white. Three grey arrows point outwards from the bottom of the circle: one to the left, one to the right, and one pointing downwards and to the right.

Aufgaben Im Klassen- verband

- Als Einstieg in die UE, zur Vorstellung des Themas und Aktivierung des Vorwissens.
- Im Verlauf der UE immer wieder ausgewählte Aufgaben als Einstieg in neue Themen sowie zur Aktivierung, Motivation oder Vertiefung am nächsten Tag, nach der Pause, am Ende des Tages, etc..


Einstieg:

- Medienkarten

Beispiele für Aufgaben im Klassenverband

- Medienkarten ✓
- Konsumprofil ✓

- Chancen und Risiken



**Aufgaben im
Klassenverband**
zur Einführung,
Reflexion, Erarbeitung
von Fragen...


Chancen und Risiken



Beispiele für Aufgaben im Klassenverband

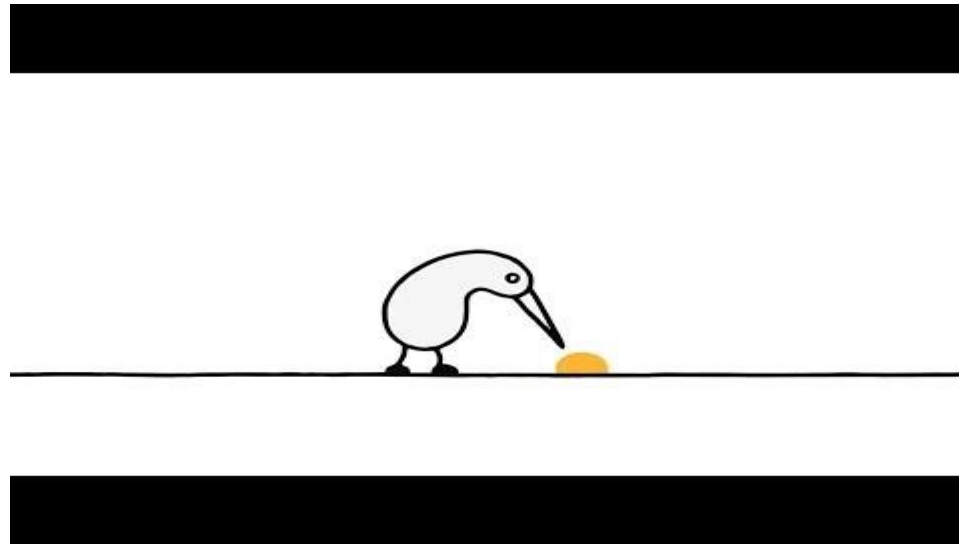
- Medienkarten ✓
- Konsumprofil ✓
- Chancen und Risiken ✓

- Suchtprozess

A green circular callout box with a thin white border and a small tail pointing towards the top right.

**Aufgaben im
Klassenverband**
zur Einführung,
Reflexion, Erarbeitung
von Fragen...

Film zum Suchtprozess



L'addiction vue par un court métrage
glaçant (Nuggets)


https://www.youtube.com/watch?v=UyBd4Su1q_w

Bereiche der Lernarrangements



Beispiele für Aufgaben im Klassenverband

- Medienkarten ✓ oder Suchtsack
- Konsumprofil ✓
- Chancen und Risiken ✓
- Suchtprozess ✓
- Weniger ist mehr ... ✓
- Real-Life-Challenges
- Cybermobbing
- Alles Multitasking oder was?
- Gründe-Wirkungen-Folgen



Aufgaben im
Klassenverband
zur Einführung,
Reflexion, Erarbeitung
von Fragen...

Projektorientierte Aufgaben

A large teal circle with a white border, containing the text 'Projekt-orientierte Aufgaben' in white, bold, sans-serif font.

Projekt-orientierte Aufgaben

- Verbinden komplexe Aufgaben (3 Denkebenen) mit
- Handlungs- Produktorientierung
- wählbar von völlig frei bis zu vorgegebenem Thema
- verschiedene Präsentationsformen
- SuS stellen Lehrkraft Vorhaben vor
- sollen in Bearbeitung immer Chancen und Risiken oder Problematisierung beinhalten
- Dauer: ca 4-8 Schulstunden

A large teal circle containing the text 'Projekt-orientierte Aufgaben' in white. Two grey triangles point towards the circle from the top and left.

- LK stellt Ziel und Arbeitsauftrag mit Hilfe des Handouts vor.
- LK stellt ggf. Themen zur Verfügung und gibt Arbeitshilfen.
- SuS entscheiden sich für Themen und Arbeitsgruppen.
- Ergebnissicherung und Präsentationen finden am Ende der Stunde, des Tages oder der UE statt.

Projektorientierte Aufgaben

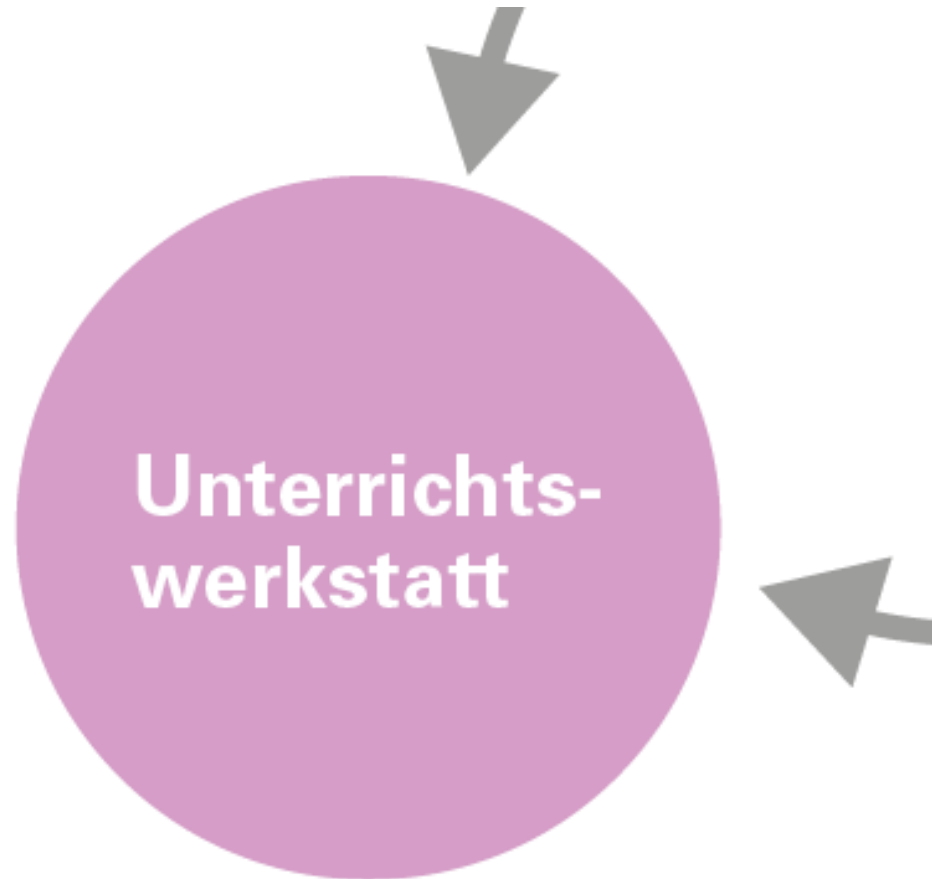
Projektorientierte Aufgaben

erfordern von den SuS die Beantwortung der Fragen ...

- > Welche Inhalte interessieren mich und möchte ich vertiefen?
- > Wie möchte ich meine Ergebnisse bearbeiten und präsentieren?
 - > Wie ist der Zeitplan, welche Schritte muss ich/müssen wir bedenken?
 - > Welche Materialien benötige und verwende ich?
 - > Welche Sozialform ist für mich und meine Aufgabe besonders geeignet? (Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit)?
- > Welche Methoden und Lernwege wähle ich?

Projektorientierte Aufgaben

- Sichten Sie die Aufgaben und wählen **eine** davon aus.
- Welche Ideen zur Umsetzung hätten Sie für diese oder die freie Aufgabe?
- Stellen Sie die Aufgabe und Ihre Ideen zur Umsetzung vor.

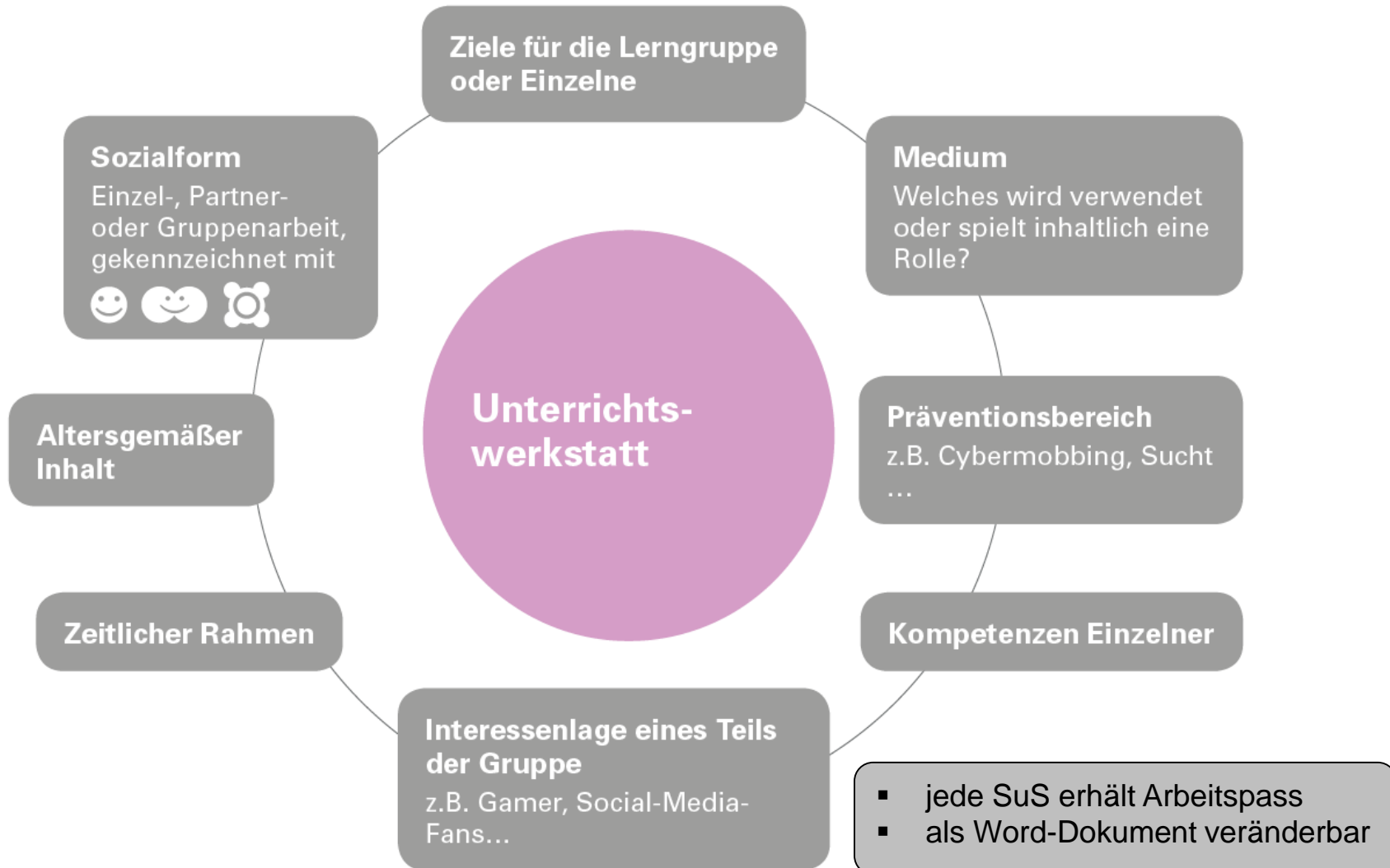


A diagram featuring a large purple circle with the text 'Unterrichts-werkstatt' inside. A grey arrow points from the right towards the circle, and a smaller grey arrow points from the top towards the circle.

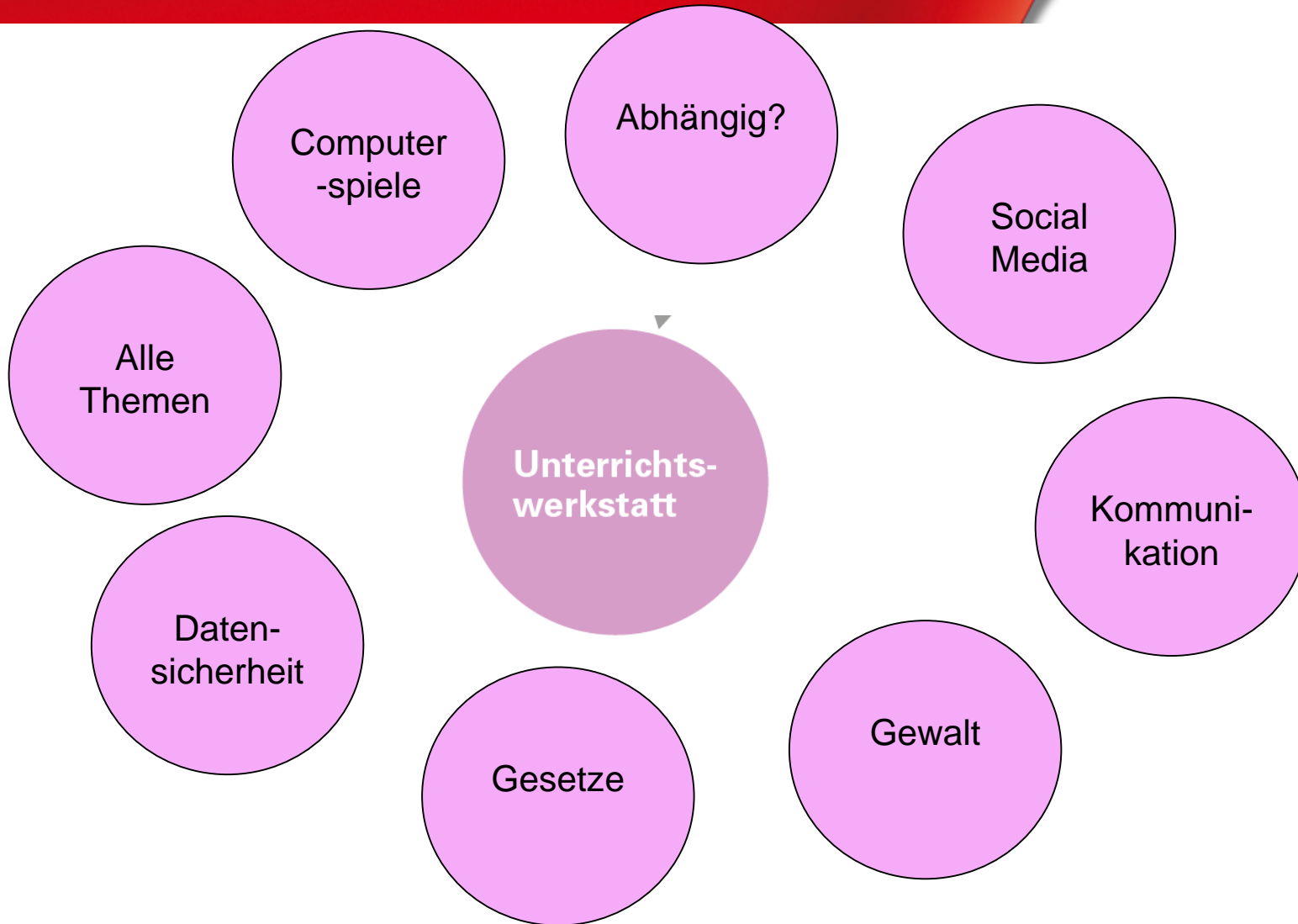
Unterrichts- werkstatt

- Individualisierte Arbeitspässe strukturieren das Bearbeiten der Werkstattaufgaben.
- Ggf. werden einzelne Aufgaben, die der Lehrkraft besonders wichtig erscheinen, als Aufgaben im Klassenverband bearbeitet oder besprochen.
- Ggf. können Aufgaben aus der Werkstatt auch als projektorientierte Aufgabe genutzt werden.

Unterrichtswerkstatt: Vorüberlegungen als Lehrkraft



Bereiche der Werkstatt



Übersicht für Lehrkräfte

Thema	Titel der Aufgabe	Ziele und Inhalt	Bemerkungen	Sozialform
1 Computerspiele	Alles Killerspiele oder was?	<i>SuS reflektieren ihren eigenen Spielekonsum, indem sie Chancen und Risiken verschiedener Spielgenres einschätzen.</i>	Weiße Karten oder Zettel Infoblatt laminieren (S. 2/3)	
	Kann Spielen abhängig machen?	<i>SuS lernen Abhängigkeitskriterien von Computerspielsucht kennen und setzen sie zu ihrem eigenen Verhalten in Bezug, indem sie Kriterien für riskantes Computerspiel-Verhalten bewerten (Selbsttest).</i>	> thematisch auch „Abhängigkeit?“	
	Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch	<i>SuS lernen den Prozess in eine mögliche Computerspielabhängigkeit kennen und entwickeln Hilfsmaßnahmen dagegen, indem sie ein Fallbeispiel in Phasen ordnen und reflektieren.</i>	laminieren, schneiden > thematisch auch „Abhängigkeit?“	
	Wer spielt was?	<i>SuS korrigieren ihre Vorstellungen über Spielnutzung anhand einer wissenschaftlichen Studie (Normenkorrektur). Sie schätzen Fakten zur jugendlichen Spielnutzung und gleichen diese mit Ergebnissen der JIM-Studie ab.</i>	als Learning-App/ Rechner oder: laminieren, schneiden	
	Wie alt musst du sein?	<i>SuS setzen sich bewusst mit den Alterseinschränkungen von Computerspielen auseinander, indem sie ein Computerspiel danach bewerten, für welche Altersgruppe es spielbar ist und dafür die Kriterien der USK anwenden.</i>	Videoclip/Rechner S. 3/4 laminieren > thematisch auch „Gesetze“	
2 Abhängig?	Abhängig, oder?	<i>SuS setzen sich kritisch mit den Vor- und Nachteilen exzessiven Spielens auseinander, indem sie ein Fallbeispiel lesen oder hören, Verhaltensweisen beurteilen und begründen.</i>	auch als Hörtext/ Rechner > thematisch auch „Computerspiele“	
	Always on, always connected	<i>SuS machen sich das Abhängigkeitspotential von Smartphones bewusst, indem sie einen Selbsttest durchführen.</i>	auch als Online-Version/Rechner	
	Medienprotokoll	<i>SuS reflektieren den zeitlichen Umfang ihrer Mediennutzung, indem sie ihre Medienzeit einschätzen, dokumentieren, berechnen und bewerten.</i>	als AB, App oder Leporello zu bearbeiten	

Digitale Medien: Chancen und Risiken

Arbeitspass von:

Aufgabe	Sozialform	Inhalt	Feedback zur Aufgabe (Interessantes, Neues, Fragen, Kritik ...)	Von mir bearbeitet
Abhängig, oder?		Ein Interview mit einem Gamer hören und bewerten		
Alles Killerspiele oder was?		Digitale Spiele vergleichen und bewerten		
Always on, always connected		Selbsttest zum Smartphone durchführen		
Botschaften verstehen		Ein Spiel zu möglichen Missverständnissen bei Nachrichten spielen		
FashionPauline23		Eine Youtuberin versinkt im Netz – ein Gespräch mit ihrem besten Freund hören und bewerten		
GEWALTig!?		Gewalt in Medien beurteilen		
Ich poste, also bin ich? 1 Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken		Video ansehen und bewerten		
Ich poste, also bin ich? 2 Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken		Schönheitsideale im Netz und eigene Ideale vergleichen		
Kann Spielen abhängig machen?		Welche Spiele können süchtig machen? Einschätzen und Selbsttest durchführen		
Kommunikationswege		Vor- und Nachteile verschiedener		

Wann macht man was?



Elternarbeit



Heft S. 13/14

Ebenen der Elternarbeit in Schule

- Elternabende:
 - Vortrag (Stufenelternabend/ Klassenelternabend)
 - „Themenabend“ oder vor regulären Terminen
 - regelmäßige Thematisierung auf Klassenelternabend durch die Lehrkräfte der Klasse
- Elternrat
- Gespräche (LEG oder Einzelgespräche)
- Vereinbarungen, konkrete Absprachen auf Klassenebene (mit Elterninfo)
- Regelungen in der Schule??

Ebenen der Elternarbeit in Schule

- Elternabende:
 - Vortrag (Stufenelternabend/ Klassenelternabend)
 - „Themenabend“ oder vor regulären Terminen
 - regelmäßige Thematisierung auf Klassenelternabend durch die Lehrkräfte der Klasse
- Elternrat
- Gespräche (LEG oder Einzelgespräche)
- Vereinbarungen, konkrete Absprachen auf Klassenebene (mit Elterninfo)
- Regelungen in der Schule?
 - Konzept zur Suchtprävention

Problemdimensionen

Zeit

- Wie viel Zeit verbringe ich damit?
- Gibt es noch offline-Zeiten

Funktion

- Wofür nutze ich das Medium?
- Gefühlsregulierung, ...

Inhalt

Was mache ich?
Was lerne ich dabei?
Was könnte daran problematisch sein?

Prävention von exzessivem Medienkonsum

Screen-Time-Reduction

(Aus-Zeiten)

(Sucht- und Gewalt-)

Prävention

Lebenskompetenzen und Sozialkompetenzen fördern

**Medien-
mündigkeit**

**Medienkompetenz-
förderung**

Aufbau eines thematischen Elternabends

- Vortrag mit den Inhalten
 - Was machen Kinder/Jugendliche eigentlich? Zahlen, Fakten
 - Was ist faszinierend an digitalen Medien?
 - Was sind die Risiken (aus suchtpräventiver Perspektive)
 - Was ist präventiv zu tun (zu Hause/in Schule)?
- Diskussionsrunden mit „Auftrag“
- „Tipps“ von Experten

Let's play kahoot!



- Geben Sie in den Browser Ihres Smartphones **kahoot.it** ein.
- Geben Sie den Gamecode ein.
- Wählen Sie sich einen Nickname aus!

➤ Heft, S. 16

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!!

