

Barcamp "Medienbildung gestalten" | Leipzig | 18.09.2024

***Session: Zwei Veranstaltungskonzepte der LBS**

*Session Anbieter*in: Caro & Caro (Leipziger Städtische Bibliotheken)

*Um die Dokumentation kümmert sich: Dorle

Konzept 1:

Cybermobbing- Aktion für 5./ 6. Kl.

- * kein klassische Rollenspiel/ Täter Opferrollen sollten vermieden werden
- * fiktiver Fall mit KI generiert (Chatverläufe, Bilder, Audiodateien)
- * im Voraus hat Lehrer:in SuS in Teams eingeteilt
- * auf 2 Stunden angelegt

Ziele:

Zusammenhalt der Klasse fördern/ Teambuilding z.B. Einstieg durch Spiele zur Schulung der Beobachtungsgabe (Zwei Gruppen - Standbild genau beobachten, eine Gruppe geht raus - Es werden keine Veränderungen gemacht - zurück kommende Gruppe muss Veränderungen finden)

Teambriefing:

- * Was ist ein Rollenspiel?



- * Ausgangslage: Person X, 11 Jahre, es gibt Beweise, müssen analysiert werden
- * Definition "Cybermobbing"
- * verschiedene Formen von Mobbing
- * Cybermobbing - Besonderheiten des Mobbing im digitalen Raum
- * Einteilung in Ermittlungsgruppen: Rechte/ Strafbarkeit/ Gefühle/ Beteiligte/ Hilfe (Lehrer hat Kleingruppen im Voraus eingeteilt)

Aufgabe:

- * Schaut Beweise an (Teams bekommen je nach Ermittlungsthema unterschiedliche Materialien: Beispiele, theoretische Texte, z.B. Paragraphen, Tagebucheintrag einer gemobbten Person, Website als Hilfsangebote)
- * Bildet Expertenmeinung
- * Präsentiert eure Fakten & Erkenntnisse den anderen Gruppen

Komplimente-Dusche:

anonym ein Kompliment für die Klasse oder eine Person geben

Komplimente werden ohne Namen auf Plakat gesammelt, das für die Klasse mitgenommen wird

Probleme:

- * von Cybermobbing betroffene Kinder haben sich geäußert > offen zugehört/ aufgenommen und an Lehrer:in zurückgegeben

Konzept 2:

"Volljährig für einen Monat"

Thema Erwachsen werden ab 7. / 8./ 9. Kl (Berufsschulklassen)

2 Stunden

Thematische Einführung:

Was bedeutet Erwachsen werden für euch?

Wie gehe ich mit Geld um? Wie spare ich?

Welche Versicherungen sind wichtig?

Ab wann bin ich erwachsen? Passiert das über Nacht? - Altersgrenzen ab denen etwas mehr möglich ist:

- * ab 7
- * Ab 12
- * ab 13
- * ab 14...

Spiel - Endlich 18:

- * Jede Kleingruppe bekommt eine von 6 Persönlichkeiten (z.B. Azubi, Student mit Bafög, Student ohne Bafög...)
- * 2000€ Startkapital

Wichtige Entscheidungen, die Kleingruppen im Voraus treffen:

- * eigene Wohnung oder WG



- * Möbel vorhanden oder kaufen
- * Haustier ja oder nein
- * Rauchen ja oder nein
- * Arbeitsmaterialien alt oder neu
- * Bibliotheksausweis ja oder nein
- * eigenes Auto oder ÖPNV

Preise aufdecken - Je nach gewählter Entscheidung geht Geld von den 2000€ weg:
manche Gruppen sind dann schon im Minus
man kann Kredite aufnehmen

Spielablauf:

4 Runden werden gespielt

Pro Woche gibt es 1 Aufgabe und 7 Ereignisse bzw. Entscheidungen

z.B. Wöchentliche Ausgaben für Lebensmittel, Drogerieartikel, Shopping plus evtl. Tiernahrung, Zigaretten, Treibstoff für Auto > Geld geht weg

Gespräch im Plenum: Welche Versicherungen gibt es? Welche kennt ihr? Welche sollte man abschließen
Teams entscheiden, welche Versicherungen sie kaufen wollen

Aktionskarten kommen dazu > 7 Karten ziehen, für jeden Tag eine Aktion > ggf. Geld abgeben

Es gibt auch Einnahmemöglichkeiten, Geldgeschenke von Oma, Zuverdienstmöglichkeiten

Auswertung: Abrechnung! Wieviel Geld ist noch übrig?

Abschluss: Video Lady-Kracher mit Lena Meyer-Landrut evtl. Dieses hier?

<https://youtu.be/Fzwo3N5ANI?si=eEUcVo5IQCX2TLvm>

Fragen:

Wie kommt das Spiel bei den Jugendlichen an? > positiv, macht Spaß, regt an, sich mit den Fragen zu beschäftigen

Worin besteht Bezug zur Medienbildung? > manche Spielereignisse haben Medienbezug, Geld als Medium, Spiel als Medium