

<b>THEMA</b>	Smartphone
<b>TYP</b>	Onlineveranstaltung
<b>DAUER</b>	08:30 – 14:45 Uhr
<b>UNTERLAGEN</b>	Checkliste

**Hinweis:** Die Pausenzeiten können auch flexibel verteilt werden.

<b>ZEIT</b>	<b>ZIEL</b>
55 min.	Ankommen und Einstieg
05 min.	Pause
45 min.	Wer bestimmt hier eigentlich wen? – Der ReSeT-Test
65 min.	Smartphone als Medienscout-Thema
15 min.	Pause
30 min.	Arbeitsstationen Teil I
45 min.	Mittagspause
30 min.	Arbeitsstationen Teil II
30 min.	Ergebnispräsentation
30 min.	Material- und Kreativtipps
30 min.	Abschluss

## ÜBERGEORDNETES ZIEL

Reflektierte Nutzung stärken, erste Ansätze entwickeln, um das Thema für die eigene Arbeit aufzubereiten und kreative Arbeitsmöglichkeiten kennenzulernen.

## ANKOMMEN UND EINSTIEG

Dauer: 55 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden tauschen sich über ihre Arbeit an den Schulen aus und lernen den Arbeitsstand der anderen kennen. Dabei werden offene Fragen geklärt. Die Teilnehmenden wissen, was sie in diesem Workshop erwartet, und erhalten für die Arbeit an ihren Schulen Materialien, die sie vor allem bei Medientrainings unterstützen können. Die Teilnehmenden kommen durch die Bearbeitung der Hausaufgabe wieder ins Thema und stellen einen persönlichen Bezug dazu her. Dazu reflektieren sie auch eine kritische Nutzungsweise von Smartphones bzw. Social Media.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
Vor Beginn	Die Teilnehmenden benennen sich mit Schulnummer und L(ehrer) oder S(chüler)	Mündlicher Hinweis an alle durch die Moderation und/ oder den technischen Support			
5 min.	<b>Begrüßung</b>				
5 min.	<b>Anwesenheit</b> feststellen	Abgleich mit der Teilnehmenden-Liste			
15 min.	Ankommen, Begrüßung, Fragen an die Schulteams: <ul style="list-style-type: none"> <li>Was ist in der Zwischenzeit in den Medienscout-Teams passiert?</li> <li>Konnten Ideen und Anregungen des letzten Workshops bereits umgesetzt werden?</li> </ul>	Gesprächsrunde im Plenum  Alle sehen den Tagesablauf auf der digitalen Pinnwand und dem geteilten Bildschirm.	Digitale Pinnwand, geteilter Bildschirm		Es können die zum Thema passenden Materialien auf der <a href="#">Website der Medienscouts-NRW</a> vorgestellt werden.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wo wurden dabei evtl. Schwierigkeiten festgestellt?</li> </ul> <p>Überblick über den Tag</p>				
20 min.	<p><b>Hausaufgabe</b> besprechen (Filmclip „Megans Story“ ansehen).</p> <p>Wenn die Hausaufgabe nicht umgesetzt werden konnte oder es schon lange her ist, sollen sich die Teilnehmenden den Clip noch einmal in ihrem Team ansehen.</p> <p>Anschließend werden Reflexionsfragen auf dem Arbeitsblatt bearbeitet und das Ergebnis wird auf die Pinnwand hochgeladen</p>	Mündlich im Plenum; Gruppenarbeit in den Schulteams	<p>Digitale Pinnwand</p> <p>Clip Megans Story <a href="#">Megan's Story - ThinkUKnowAUS</a></p> <p><a href="#">Arbeitsblatt Fragen Megans Story</a></p>	<p>Der Clip wird zusammen über den geteilten Bildschirm im Plenum, angesehen.</p> <p>Ergänzung: Die Schulteams nehmen ihre 5 Tipps zum Thema Sexting als "Podcast"/ Audiodatei auf und laden sie hoch</p>	
10 min.	<b>Besprechen der Ergebnisse</b>	Mündlich im Plenum; Ein Schulteam beginnt, die anderen ergänzen im Folgenden nur noch die Inhalte, die noch nicht benannt worden sind.			
5 min.	<b>PAUSE</b>				

## WER BESTIMMT HIER EIGENTLICH WEN? DER RESET-TEST

Dauer: 45 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden reflektieren ihren Bezug zum Thema Smartphones und überlegen, ob und wie sich eine reflektierte Nutzung im Alltag umsetzen lässt.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
25 min.	<p><b>Mein Smartphone und ich - wer bestimmt hier eigentlich wen?</b></p> <p>Anhand von aktuellen Beispielen aus der KIM- und/ oder JIM-Studie und/ oder Beispielen zu aktuellen Trends bzw. Nutzungsverhalten oder Apps von Handysektor wird in das Thema weiter eingeführt. Danach machen alle zusammen den <b>ReSeT-Test</b>.</p>	<p>Plenum</p> <p>Gruppenarbeit in den Schulteams. Stehen den Schulteams mehrere Geräte zur Verfügung, können sich die Schülerinnen und Schüler auch aufteilen.</p>	<p>Charts aus der aktuellen <a href="#">KIM- und JIM-Studie</a></p> <p>Zum Thema lassen sich auch verschiedene Grafiken und Filme von <a href="#">Handysektor</a> verwenden</p> <p><a href="#">ReSeT-Test</a></p>		
20 min.	<p><b>Besprechen der Ergebnisse</b>, z.B. mit den Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie zutreffend sind die Ergebnisse?</li> <li>• Was kann man daraus ablesen?</li> <li>• Wie lässt sich eine Balance in der Nutzung von Smartphones/ digitalen Medien und anderen Aktivitäten/ Anforderungen/ im Alltag herstellen?</li> <li>• Wie versuchen das die Schülerinnen und Schüler?</li> </ul>	<p>Plenumsgespräch, Fragen werden auf einer Folie mit dem geteilten Bildschirm gezeigt</p>			

Workshop  
**SMARTPHONE**

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was wäre für jüngere Schülerinnen und Schüler wichtig zu erfahren/ zu besprechen?</li> </ul>				
15 min.	<b>Pause</b>				



Workshop  
**SMARTPHONE**

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
20 min.	<b>Ergebnispräsentation:</b> Immer zwei Schulen präsentieren ein Thema.	Breakoutsessions			
15 min.	<b>Pause</b>				

## MEIN SMARTPHONE UND ICH... ARBEITSSTATIONEN

Dauer: ca. 90 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden gewinnen einen tieferen Eindruck des Projekts und erhalten Tipps, wie sich die Arbeit der Medienscouts erfolgreich gestalten lässt.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
30 min. bzw. bis zur Pause	<p><b>Mein Smartphone und ich: ...</b></p> <p>Digitale Stationen/ Arbeitsaufträge zu den Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• App-Berechtigungen</li> <li>• Handy und Geld</li> <li>• Hatespeech in WhatsApp-Gruppen</li> <li>• Onlineverhalten</li> <li>• Schlimme Postings</li> </ul> <p>Die Stationen/ Arbeitsaufträge werden von den Referierenden vorgestellt. Jede Schulgruppe sollte mind. 3 Stationen ihrer Wahl bearbeiten.</p> <p>Die Arbeitsergebnisse können individuell dargestellt werden.</p>	<p>Stationen und Ergebnissicherung in den Schulteam. Die Teilnehmenden können die Aufgaben auch untereinander aufteilen und dann die Ergebnisse austauschen.</p> <p>Die Ergebnisse werden auf die digitale Pinnwand hochgeladen. Dabei können die Schulteam wählen, ob sie...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Postings auf der digitalen Pinnwand anlegen</li> <li>• Eine kurze Präsentation erstellen</li> <li>• Einen Videoclip produzieren</li> </ul>	<p>Arbeitsblätter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">App-Berechtigungen – Was Apps von mir und meinem Handy wollen!</a></li> <li>• <a href="#">Handy und Geld</a></li> <li>• <a href="#">Hatespeech in WhatsApp-Gruppen, auf Instagram usw. - Startet eine Kampagne gegen Hatespeech an eurer Schule</a></li> <li>• <a href="#">Online-Verhalten und Umgang miteinander in Messenger-Gruppen</a></li> </ul>	<p>Die Teilnehmenden erarbeiten einen „App-Check“, überlegen also, was vor der Installation und bei der Nutzung von Apps zu bedenken ist (z.B. Zugriffsrechte, Übersichtlichkeit und Nutzerfreundlichkeit der App, In-App-Käufe etc.) Hierbei können sie mit der Broschüre „Smart mobil?“ arbeiten</p> <p>Die Teilnehmenden erarbeiten eine „Top 10 - Liste“ mit Regeln zum Umgang mit dem Smartphone (siehe: <a href="http://www.medien-knigge.de">www.medien-knigge.de</a>)</p>	



ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Einen Podcast/ eine Audiodatei anlegen</li> </ul> <p>Die wichtigsten Ergebnisse kurz zusammenfassen und sie als QR-Code (Text) erstellen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Schlimme Postings – Was ich nie bekommen wollte!</a></li> <li><a href="#">QR-Codes erstellen</a></li> </ul>	Als Anregung für eine Umfrage der Medienscouts in der Schule kann das <a href="#">Arbeitsblatt 4.4.</a> vorgestellt werden, dass sie dann mit ersten Fragen für ihre Umfrage füllen können.	
45 min.	<b>Mittagspause</b>				
30 min.	<b>Fortsetzung der Arbeitsaufträge</b>				
5 min.	<b>Zusammenkommen im Plenum</b> und Einteilung der Schulteams zu je zwei Schulteams zu einer <b>Breakoutsession</b> .	Breakoutsessions			<p>Die Schulteams können mit dem Gruppenauswahl-Tool von <a href="#">classroomscreen</a> zusammengestellt werden.</p> <p>Die Schulteams können sich die Ergebnisse der anderen in einem digitalen Gallery-Walk ansehen und über die Kommentarfunktion Anregungen und Feedback geben.</p>
25 min.	<b>Ergebnispräsentation:</b> Immer zwei Schulen präsentieren sich ihre Themen.	Breakoutsessions			

## MATERIAL- UND KREATIVTIPPS

Dauer: 30 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden lernen Methoden kennen, wie sie als Medienscouts miteinander arbeiten können. Sie lernen, wie man Themen und Ideen gezielt umsetzen kann und wie sie als digitale Medien kreativ für ihre Arbeit einsetzbar sind.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
30 min.	Die Referierenden stellen Beispiele und Quellen vor, mit denen die Schulteams arbeiten können.	Mündlich im Plenum, geteilter Bildschirm	<p>Screenshots und/ oder geteilter Bildschirm mit den folgenden Quellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Methode Jetzt/Bald/später (Website)</a></li> <li>• Methode Ein Raster ist eine Idee</li> <li>• Auf meinem Smartphone immer dabei: meine wichtigsten Influencer/-innen! (Beispiele von Instagram, YouTube und TikTok von aktuellen Influencern zeigen; dazu das <a href="#">klicksafe-Material (Website)</a></li> <li>• Dazu die Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ „Seid Influencer: Macht ein Foto, in dem möglichst viel Product Placement steckt. Unauffällig, natürlich...“</li> <li>○ „Seid Influencer: Macht ein Foto, das einen tollen/ schönen/ interessanten Ausschnitt aus eurer Umgebung zeigt. Macht ein zweites Foto, das die Gesamtsituation zeigt.“</li> </ul> </li> <li>• Bindungsstrategien der Anbieter: <a href="#">Clip (Mediathek Arte)</a></li> <li>• Digital Detox: <a href="#">Pushnachrichten ausschalten und weitere Tipps (Website klicksafe)</a></li> <li>• Influencer zum Thema machen II: <a href="#">Website HR Clip</a></li> <li>• Influencer zum Thema machen III: <a href="#">YouTube Clip</a></li> <li>• <a href="#">Absurde Influencer-Postings (Facebook)</a></li> <li>• Instagram vs. Real Life: <a href="#">Celeste Barber (Instagram)</a></li> </ul>		Hier kann je nach Zeitbudget eine Auswahl getroffen werden. Die nicht vorgestellten Tipps lassen sich über die digitale Pinnwand im Nachgang ansehen.

Workshop  
SMARTPHONE

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was verdienen Influencer: <a href="#">socialblade (Website)</a></li> <li>• Fotoaktion "<a href="#">Nicht als App erhältlich</a>" (YouTube-Clip)</li> <li>• <a href="#">Wortwolken (Website)</a> zu einem Thema anlegen und <a href="#">Wortwolken-Umfrage (Website)</a></li> </ul>		

## ABSCHLUSS

Dauer: 30 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden schildern ihre Eindrücke des aktuellen Workshops und erhalten als inhaltliche Überleitung zum kommenden Workshop eine Hausaufgabe und einen ersten Überblick über die Inhalte von Workshop 5, der auch den Abschluss der Medienscout-Ausbildung bildet.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
5 min.	<b>Hausaufgabe vorstellen:</b> Die Schulteams werden zu Spieletestern- und Testerinnen. Sie einigen sich auf ein Spiel (Konsole/ Handy...) und testen es anhand einiger weniger Kriterien, die helfen können, Spiele zu beurteilen. Diese Kriterien sollen sich die Schulteams selbst überlegen bzw. herausuchen.	Die Hausaufgabe kann als Clip, Präsentation etc. angelegt werden und soll auf die digitale Pinnwand gepostet werden.			Die entsprechende Spalte für die Ergebnisse der Hausaufgabe beim Workshop 5 sollte frühzeitig angelegt werden.
5 min.	<b>Austausch im Plenum</b> über Eindrücke, offene Fragen etc.	Mündlich im Plenum			
5 min.	<b>Ausblick auf Workshop 5:</b> Was erwartet die Teilnehmenden beim nächsten Workshop (Präsenztermin, Übergabe der Zertifikate...).	Mündlich im Plenum		Geteilter Bildschirm mit den Inhalten des Workshop 5 auf einer Folie.	
10 min.	<b>Feedback</b> abfragen mit einem digitalen Abstimmungstool.	Online-Umfrage-Tool, das einige wenige Fragen z.B. zur Zufriedenheit, „Highlights“, „Das kann man besser machen“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Lamapoll</a></li> <li>• <a href="#">Oncoo</a></li> <li>• <a href="#">bittefeedback</a></li> </ul>	Mündliches Feedback aus den Schulteams oder Feedback über die Chatnachricht an alle oder direkt an die Referierenden.	

Workshop  
**SMARTPHONE**

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
		und Wünschen für das nächste Mal enthält			
5 min.	<b>Verabschiedung</b>	Mündlich im Plenum			

## LEARNINGS

Hier ist Platz für all das, was in der Anwendung des Materials auffällt, was verbessert werden muss, wie es optimal geht und und und ...