

meredo



**JAHRES  
PROGRAMM  
2022**

Medienkompetenzzentrum  
meredo in Reinickendorf-West

## Inhalt

3 .... Grußwort

4 .... Über uns

6 .... Ferienprojekte

15 ... Veranstaltungen

20 ... AG Angebote

24 ... Projektangebote für Schulen

40 ... Online-Seminare

46 ... meredo Akademie

Wir als meredo wollen geschlechtersensibel kommunizieren und verwenden für die Bildung genderorientierter Formen den Doppelpunkt. Dieser bezieht alle Geschlechter ein und ist bei der Nutzung von unterstützenden Leseegeräten vorteilhaft, da er beim Vorlesen einfach eine Pause erzeugt.

## Legende

 Datum     Uhrzeit / Dauer     Zielgruppe     Verpflegung  
 Anzahl Plätze     Kosten     Ort

## Anmeldung

Bitte nutzen Sie zur Anmeldung für Ferienprojekte das Formular unter [www.meredo.de/anmeldung](http://www.meredo.de/anmeldung). Auf unserer Website finden Sie auch weitere Informationen zu den Projekten. Änderungen vorbehalten.

## \* Förderung (BerlinPass)

Eine Förderung für Kinder aus sozial benachteiligten Familien (BerlinPass) durch den meredo e.V. ist möglich. Bitte wenden Sie sich an uns.

## Impressum

Das meredo ist eine Einrichtung des Jugendamtes Reinickendorf. Die Projekte finden statt in Kooperation und mit Unterstützung der anerkannten Träger der freien Jugendhilfe meredo e.V. und WeTeK Berlin gGmbH.



**meredo**e.V.

**WTK**  
Berlin  
gGmbH

**jugendnetz**  
berlin

# GRUSSWORT

## Liebe junge Menschen aus Reinickendorf, liebe Eltern und Familien,

da mit der Fertigstellung dieses Heftes kurz nach der Wahl 2021 noch kein neuer Jugend-Stadtrat ins Amt gewählt war, habe ich als Direktorin des Jugendamtes die ehrenvolle Aufgabe übernommen, das Grußwort für das neue Jahres-Programm 2022 des meredo zu schreiben. Ich bin selbst neu in Reinickendorf und habe mich daher mit allen Freizeiteinrichtungen des Bezirks zunächst vertraut gemacht.

Das meredo hat mich gleich beim ersten Besuch mit seinen vielfältigen Möglichkeiten, Angeboten und vor allem mit seiner technischen Ausstattung total begeistert. Als Medienkompetenzzentrum leistet es ganz offenkundig tolle Arbeit und konnte daher insbesondere während der pandemiebedingten Einschränkungen einen wichtigen Beitrag leisten. Wie wichtig Technik und Digitalisierung sind, wissen wir inzwischen alle! Darüber hinaus hat mich am meredo begeistert, dass klassische Jugendarbeit mit Mediennutzung kombiniert wird. Zum Beispiel werden nach dem gemeinsamen Kochen die Gerichte auch gleich fotografiert und chic in Szene gesetzt. Da ist also für jeden Geschmack was dabei! Sogar zu fast allen Tageszeiten gibt es Angebote: vormittags können sich Schulklassen einbuchen und nachmittags gibt es offene Angebote für alle jungen Menschen aus Reinickendorf.

Das Jugendamt wünscht dem meredo weiterhin viel Erfolg bei der Jugendarbeit und den jungen Nutzerinnen und Nutzern ganz viel Spaß in ihrem meredo!



Claudia Schütz

Jugendamtsdirektorin Reinickendorf

meredo



# Medienkompetenz

# aus Reinickendorf

Das **Medienkompetenzzentrum meredo** ist eine Einrichtung des **Jugendamtes Reinickendorf** und Teil des **berlinweiten Jugendnetzes**. In Reinickendorf ist das meredo zuständig für medienpädagogische Projekte und kreatives Arbeiten mit Medien. Unser Förderverein **meredo e.V.** ist ein anerkannter Träger der freien Jugendhilfe und ein starker Partner an unserer Seite. Daneben kooperieren wir eng mit weiteren Trägern, unter anderem **WeTeK Berlin gGmbH**.

## Was wir tun

Wir wollen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen das **Funktionieren von Medien** verdeutlichen und Technik sowie Software erfahrbar machen. Wichtig ist uns dabei das **kreative, selbstbestimmte Entdecken von Medien** mit dem Ziel, sie sich anzueignen und zielgerichtet für die **eigenen Ideen und Zwecke einsetzen und gestalten** zu können.

Wir folgen mit unserer Arbeit einem **multi- und crossmedialen Ansatz**. Die verschiedenen Bereiche audio-visueller Medienarbeit und „klassische“ Projektarbeit werden miteinander verknüpft. Dabei entstehen neue Ideen und Projekte. In der **Kooperation mit Schulen** bieten wir im Rahmen von

Projektarbeit auch die Möglichkeit, Medienpädagogik in den Schulalltag zu integrieren.

## Wofür wir stehen

Medienpädagogik befähigt Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu einem sachgerechten, selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Umgang mit Medien. Kinder, Jugendliche und Erwachsene sollen sich über die alternativen Möglichkeiten digitaler Medien in der Praxis informieren und bewusst werden können.

Die medienpädagogische Arbeit im meredo bezieht sich auf **Ziele der offenen Kinder- und Jugendarbeit** im Rahmen der außerschulischen Bildung; die Arbeit mit den Medien dient dabei nie als Selbstzweck.

In der Durchführung unserer Arbeit setzen wir auf unsere Werte: **Freiwilligkeit** und **Freude, Qualität, Mitbestimmung** und **Beteiligung** sowie **Wertschätzung** und **soziales Miteinander**.

Neben unserer medienpädagogischen Arbeit steht für uns ein **toleranter und sozialer Umgang** miteinander im Mittelpunkt. Bei allen unseren Aktivitäten treffen wir mit den Teilnehmenden verbindliche Vereinbarungen, die auf ein **respektvolles und wertschätzendes Miteinander** abzielen.



## F01 Winterferien: Schöne Töne

-  31.01. bis 04.02.2022
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder ab 8 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 50 EUR pro TN\*

#Musik #Film #Video

Lasst uns zusammen ein musikalisches 3-Gänge-Menü herstellen. Wir probieren zusammen verschiedene Möglichkeiten, Geräusche zu erzeugen und produzieren daraus mit Hilfe einer Loop-Station, Apps und anderen Geräten Musik.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr passend zur Musik noch einen Film erstellen.

Zum Schluss präsentieren wir gemeinsam die Ergebnisse auf einer Abschlussveranstaltung euren Familien und Freunden.

## Osterferien 1: Medienschnupperwoche

## F02

-  11.04. bis 14.04.2022
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Do)
-  Kinder von 7 bis 10 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 40 EUR pro TN\*

#Foto #Programmieren #Tablet  
#Apps #Spiele #Kiezrallye  
#Medieneinstieg

Ihr habt Lust, Medien zu entdecken und zu verstehen, wie sie funktionieren? Bei diesem Ferienprojekt geht es einmal quer durch den Mediengarten: Entwickelt euer eigenes Spiel, dreht ein Video vor dem Greenscreen und begeben euch mit uns auf eine digitale Schatzsuche. Außerdem zeigen wir euch, wie man auf einfache Art und Weise und mit viel Spaß einen kleinen Roboter programmieren kann.

Gemeinsam erkunden wir verschiedene Medienwelten auf spielerische Weise. Am Ende stellt ihr alles eurer Familie und Freunden bei einer Abschlussveranstaltung vor.



## F03 Osterferien 2: Umweltkunst

-  19.04. bis 22.04.2022
-  9 bis 16 Uhr (Di–Fr)
-  Kinder und Jugendliche  
ab 11 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  kostenfrei\*\*

#Recycling #kreativ #Müllcollage

\*\* Das Projekt ist kostenfrei, vorbehaltlich einer Förderung durch Drittmittel.

Bist du kreativ und willst etwas Gutes für die Umwelt tun? Dann bist du hier genau richtig!

Mithilfe einer Kamera, dem Recyceln von Müll und einem Hauch Kreativität wird Müll zu einer riesigen Collage. Du kannst dich nicht nur kreativ mit anderen austoben, sondern lernst mehr über Müll. Frische Luft, neue Leute und viel Spaß erwarten dich!

Am Ende der Woche könnt ihr das fertige Ergebnis bei einer Abschlussveranstaltung eurer Familie oder euren Freunden vorstellen und in digitaler Form mit nach Hause nehmen.

## F04 Sommerferien 1: Streetart on Tour (Ferienreise Lindow)

-  11.07. bis 16.07.2022
-  Mo–Sa, ganztägig mit  
Übernachtung
-  Kinder und Jugendliche  
ab 11 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  25
-  SBL Lindow
-  max. 217 EUR pro TN\*

#JuMP #Film #Selbermachen

Wir fahren mit euch für 6 Tage ins Sport- und Bildungszentrum Lindow. Vor Ort suchen und entwerfen wir kreative Motive für eine große Wand. Dann schneidet ihr Schablonen, wählt die Farben und sprüht euer Motiv zuerst auf die Wand und danach auf eine Leinwand. Damit ihr anderen zeigen könnt, wie das funktioniert, dokumentiert ihr den Verlauf mit der Kamera als Video oder Fotos. Außerdem gibt es die Möglichkeit, in der freien Zeit im See zu baden und viele andere Freizeitaktivitäten wahrzunehmen.

Das Projekt wird unterstützt durch den meredo e.V.



F05

## Sommerferien 2: Medienmacherinnen – Traumwelten

📅 18.07. bis 22.07.2022

🕒 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

👥 Mädchen ab 11 Jahren

🍴 Frühstück / Mittag

📅 15

📍 meredo

💰 kostenfrei\*\*

#Basteln #Tüfteln

#DIY #Programmieren

#Mädchenprojekt

\*\* Das Projekt ist kostenfrei, vorbehaltlich einer Förderung durch Drittmittel.

Wer hat nicht schon einmal daran gedacht, sich eine eigene Traumwelt zu bauen, wo alles genauso ist, wie man es sich vorstellt?! Das möchten wir mit euch versuchen: Bastelt, baut, tüftelt oder programmiert mit uns, um eine Welt nach eurer Vorstellung zu schaffen. Ob als virtuelle Umgebung oder als Modell, das man anfassen kann – setzt eure Ideen in die Realität um und zeigt allen, wie eure perfekte Traumwelt aussieht. Zeigt, was ihr drauf habt und präsentiert alles am Ende der Woche bei einer Abschlussveranstaltung mit Familien und Freunden.

## Sommerferien 3: Kochgenuss

F06

📅 01.08. bis 05.08.2022

🕒 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

👥 Jungen von 7 bis 10 Jahren

🍴 Frühstück / Mittag

📅 15

📍 meredo

💰 max. 50 EUR pro TN\*

#Kochen #Essen #Vielfalt

Gemeinsam beschäftigen wir uns mit leckeren Zutaten, gesunder Ernährung und entwickeln ein 3-Gänge-Menü. Jeder Gang wird einzeln geprobt. Dabei lernt ihr die Arbeitsschritte, fotografiert, filmt und dokumentiert die Rezepte in unserem Kochblog.

Am 05. August 2022 laden wir dann eure Eltern zum Gala-Dinner ein – und ihr bekocht sie mit dem von euch entwickelten 3-Gänge-Menü.



F07

Sommerferien 4: JuMP – Film

- 08.08. bis 12.08.2022
- 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- Jugendliche ab 12 Jahren
- Frühstück / Mittag
- 15
- meredo
- max. 50 EUR pro TN\*

#Film #DIY #Kamera #Licht #Ton

Ihr wolltet schon immer wissen, was hinter den Kulissen eines Filmdrehens passiert? Was „Licht!“, „Kamera!“ und „Action!“ genau bedeuten sollen?

Dann schaut in unserem Ferienprojekt vorbei. Hier lernt ihr die Grundlagen des Filmmachens, indem ihr selbst einen Kurzfilm dreht. Ihr könnt eure eigenen Ideen filmisch umsetzen und erhaltet dabei die notwendige Hilfe und Technik.

Am Ende der Woche führt ihr die fertigen Kurzfilme bei einer Filmpremieren euren Familien und Freunden vor.

Herbstferien 1: Lichtspiel

F08

- 24.10. bis 28.10.2022
- 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren
- Frühstück / Mittag
- 15
- meredo
- max. 50 EUR pro TN\*

#Licht #Tüfteln #Design

Wir finden Licht überall in unserem Alltag. Ob es nun die Ampel im Straßenverkehr ist oder der Bildschirm am Smartphone – Lichter sind nicht mehr wegzudenken und doch denken wir kaum darüber nach. In dieser Ferienwoche wollen wir uns gemeinsam die Alltagslichter einmal genauer ansehen und überlegen, wie man mit Licht kreativ arbeiten kann.

Am Ende der Woche wollen wir eure Familie und Freunde einladen, um ihnen eure Entdeckungen und kreativen Werken bei einer Abschlussveranstaltung vorzustellen.



F09

## Herbstferien 2: abLICHTen – ein Fotoprojekt

-  31.10. bis 04.11.2022
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder und Jugendliche  
ab 10 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 50 EUR pro TN\*

#Foto #Schönerschein  
#Lichtspiel

Bei diesem Projekt dreht sich wieder alles rund um das Thema Licht.

Fotografie bedeutet im Ursprung: Zeichnen mit Licht. Aufzeichnen, ablichten...

Ablichten ist ein anderes, älteres Wort für Fotografieren. Und fotografieren werden wir in dieser Woche sehr viel. Wir werden Fotos mit speziellen Filtern, Prismen und diversen Lichtquellen machen. Aber auch Lightpainting, Doppelbelichtung und Taschenlampenfotos. Lasst euch erleuchten! Die entstandenen Fotos werden wir dann im meredo präsentieren.

## Family Games Day

V10

-  Samstag, 19.03.2022
-  11.30 bis 16 Uhr
-  Kinder, Jugendliche, Familien
-  kostenfrei

#Gaming #Familie #Multiplayer

Wir laden alle Spielebegeisterten ein, bei uns einen entspannten Spieletag zu verbringen. Hier können Groß und Klein zusammen Spiele ausprobieren. Entdeckt unterschiedliche Stationen mit verschiedenen Spielen: Von Sport- und Geschicklichkeitsspielen über Brettspiele, den PC-Spielen Minecraft und Rocket League bis hin zu Computerspielen, die man mit dem Körper steuern kann, ist alles dabei.

Für alle Interessierten gibt es auch einen Informationsstand zum Thema Videospiele mit Materialien.

Der Games Day ist offen gestaltet, daher ist Kommen und Gehen jederzeit möglich. Wir bitten aber um eine unverbindliche Anmeldung mit Angabe der Teilnehmenden.



V11

## Sommerfest Tegel Süd

📅 Freitag, 17.06.2022

🕒 15 bis 18 Uhr

👥 Kinder, Jugendliche, Familien

📍 Bildungsinsel Tegel-Süd  
(inklusive meredo)

💰 kostenfrei

#Veranstaltung #Stadtteilst

Alle Träger der Bildungsinsel bieten euch verschiedene Attraktionen rund um Spiel, Spaß, Musik und Essen an. Ihr habt die Möglichkeit, euer eigenes Bild zu sprayen, euch mit der Green-Screen-Fotografie in fremde Welten versetzen zu lassen oder eure Geschicklichkeit bei einer Vielzahl von Holzspielzeugen unter Beweis zu stellen.

Feiert mit uns zusammen den Sommer in Tegel Süd!

## Tag der offenen Tür im Rahmen der 12. Familiennacht

V13

📅 Samstag, 08.10.2022

🕒 17 bis 21 Uhr

👥 Familien mit Kindern  
ab 6 Jahren

🍴 Kleiner Imbiss

📍 meredo

💰 kostenfrei

#Spaß #Veranstaltung #Apps  
#Greenscreen #Programmieren

Wie schon in den letzten Jahren öffnet das meredo auch in diesem Jahr seine Pforten für kleine und große Medientdecker:innen. Wir geben einen Einblick in unsere Projekte und zeigen euch, wo und wie wir arbeiten.

Ihr könnt ganz praktisch verschiedene Medien mit eurer Familie ausprobieren und entdecken und euch bei einem Getränk und einem kleinen Snack stärken.



## V12 Tegel liest – XMAS

 Freitag, 09.12.2022

 17 bis 20 Uhr

 Kinder, Jugendliche, Familien

 meredo

 kostenfrei

#Weihnachten #Lesen #Kekse

#Geschichten



Ein Vorleseabend unterm Weihnachtsbaum.

Besinnliche Stimmung im meredo: Duft von selbstgebackenen Keksen, Kinderpunsch und leise Klänge. Vorfreude aufs Fest. Wir werden Autor:innen einladen, die uns aus ihren Büchern vorlesen und etwas zu ihren Geschichten erzählen. Kinder aus den benachbarten Schulen werden weihnachtliche oder heitere Geschichten präsentieren und vielleicht taucht auch noch ein weihnachtlicher Überraschungsgast auf...

## Informationsveranstaltungen für Eltern und Interessierte

V14

Das Internet und alle dazugehörigen Entwicklungen stellen für viele Menschen eine große Herausforderung dar. Die raschen und vielseitigen Veränderungen hinterlassen häufig Fragen. Daher bieten wir eine Reihe von Informationsveranstaltungen für Eltern und Interessierte an.

Von Themen wie Cybermobbing, Kostenfallen und den neuesten Entwicklungen im Internet wird alles behandelt. Kommen Sie zum Thema Mediennutzung ins Gespräch und tauschen Sie sich mit erfahrenen Medienpädagog:innen aus. Wir beantworten Ihre Fragen und zeigen Ihnen hilfreiche Informationsquellen.

### Termine für 2022

- Dienstag, 08.02.2022, 18.00 Uhr im Rahmen des Safer Internet Days
- Montag, 04.04.2022, 18.00 Uhr
- Dienstag, 06.09.2022, 18.00 Uhr
- Dienstag, 08.11.2022, 18.00 Uhr

Die Veranstaltungen finden je nach Infektionslage als Online-Angebot oder als Präsenzangebot im meredo statt. Die Information über den Ort erhalten Sie auf [www.meredo.de](http://www.meredo.de). Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

# AG ANGEBOTE

## Nach der Schule Spaß haben, Medien entdecken und neue Freunde kennenlernen?

### Macht mit bei unseren AG Angeboten!

An fast jedem Wochentag kannst du bei uns filmen, fotografieren, programmieren oder zocken, Streetart entdecken oder in neue Medien reinschnuppern. Wie funktioniert eigentlich ein Roboter und wie baut man ihn zusammen? Wie sprüht man ein Motiv mit Sprühdosen professionell und welche Sprühtechniken gibt es? Welche Ausrüstung braucht man für einen Filmdreh und wie benutzt man sie? Das alles und noch viel mehr kannst du bei uns lernen und in entspannter Atmosphäre zusammen mit Gleichaltrigen ausprobieren. Und natürlich freuen wir uns über deine Wünsche und Ideen dazu, was du schon immer einmal mit digitalen Medien ausprobieren wolltest.

Hab Spaß und lerne ganz nebenbei auch noch andere Kinder und Jugendliche aus deiner Nähe kennen. Wir freuen uns auf dich!

Alle AG Angebote finden im meredo in der Namslaustraße 45/47, 13507 Berlin statt.

### Anmeldung

Online unter [www.meredo.de/anmeldung](http://www.meredo.de/anmeldung) oder per E-Mail an [anmeldung@meredo.de](mailto:anmeldung@meredo.de) an.

## Medienwelten AG

AG50

Die Welt der Medien ist vielfältig – wir möchten mit euch gemeinsam diese Vielfalt entdecken. Erlebt in jeder AG ein neues Medium: Erstellt mit uns einen Trickfilm, erschafft ein Exit Game, fotografiert und filmt mit Hilfe der Greenscreen-Technik auf der ganzen Welt. Ihr könnt euch zu allen Themen anmelden oder nur zu den Inhalten, die euch interessieren. Erforscht mit uns gemeinsam verschiedene Medienwelten!

-  dienstags in der Schulzeit
-  15 bis 16.30 Uhr
-  Kinder ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Filmen](#) [#StopMotion](#)  
[#EscapeGame](#) [#Medienvielfalt](#)

## Gaming AG

AG51

Wir wollen uns gemeinsam unterschiedliche Spiele anschauen. Neben Videospiele gibt es natürlich auch noch Brett-, Sport-, Karten- oder sogar Rollenspiele, die wir mit euch ausprobieren wollen. Bringt also viel Spaß, Neugier und vor allem euer Lieblingsspiel mit.

-  donnerstags in der Schulzeit
-  15 bis 16.30 Uhr
-  Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Spaß](#) [#Spiele](#) [#gemeinsam](#)  
[#Brettspiele](#) [#Sportspiele](#)

## AG52 Mädchen Medien AG

-  mittwochs in der Schulzeit
-  15 bis 16.30 Uhr
-  Mädchen ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Programmieren](#) [#Filmen](#)  
[#Tüfteln](#) [#Entdecken](#) [#Machen](#)  
[#Mädchen](#)

Du liebst TikTok und willst selbst einmal Videos erstellen? Du interessierst dich fürs Programmieren und möchtest es gerne einmal ausprobieren? Du hast Lust, mit anderen Mädchen nach der Schule Medien zu entdecken und vor allem Spaß zu haben? Dann sei dabei bei unserer Mädchen Medien AG! Videos drehen, fotografieren, einen Roboter zusammenbauen oder auch einfach spielen – zusammen mit den anderen entscheidest du, was passiert. Sei dabei und werde eine Medienmacherin!

## AG53 Streetart AG

-  montags in der Schulzeit
-  16.30 bis 18 Uhr
-  Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Kreativität](#) [#Spraydosen](#)  
[#Schablonen](#) [#Sprühen](#) [#Stencil](#)

Du bist künstlerisch interessiert? Du willst mal was Großes machen? Dann triff dich mit anderen Künstler:innen in deinem Alter in unserer Streetart AG! Hier lernst du, wie du deine Vorstellungen umsetzt. Sprühtechniken, Schriftzüge, Characters, Landscapes, Stencil Art – deiner Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Mit Spraydose, Stift oder Pinsel, wir erzählen Geschichten mit unseren Bildern und freuen uns schon auf deine Ideen! Das eine oder andere Kunstwerk kannst du auch mit nach Hause nehmen. Also, worauf wartest du noch?

## Medienschnupper AG

Diese AG richtet sich an jüngere Kinder der Klassenstufe 3 oder 4.

Gemeinsam erkunden wir verschiedene Medienwelten auf spielerische Art und Weise – von Fotografie über Robotik, Filmen bis hin zu altersgerechten Spielen. Neben dem Ausprobieren und Erfahren, wie etwas funktioniert, steht vor allem der Spaß an erster Stelle.

## AG54

-  donnerstags in der Schulzeit
-  14 bis 15.30 Uhr
-  Kinder ab 8 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Kooperation mit der Alfred-Brehm-Grundschule, Anmeldung nur über die Schule

[#Ausprobieren](#) [#Erfahrungen](#)  
[#Kennenlernen](#)



# PROJEKTANGEBOTE

# FÜR SCHULEN

Um Schulen in ihrem Umgang mit Medien zu unterstützen, bietet das meredo

Projektangebote für Grund- und Oberschulen an. Diese Angebote werden unter anderem durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie finanziert und sind **für Reinickendorfer Schulen bis zu einem gewissen Kontingent kostenfrei**. Die praktische Umsetzung erfolgt durch erfahrenes Fachpersonal des meredo.

Die Projektstage und Projektwochen vermitteln Schüler:innen praxisnah den kompetenten Umgang mit verschiedenen digitalen Medien und Themen. Darüber hinaus wollen wir die Lehrkräfte befähigen, die Projektkonzepte in Zukunft eigenständig im Unterricht umzusetzen. Dazu laden wir Sie als Lehrkraft ein, aktiv am jeweiligen Projekt mitzuwirken und die Medien gemeinsam mit den Schüler:innen zu entdecken und auszuprobieren. Die Ergebnisse werden der Klasse nach Ende des Projekts zur Verfügung gestellt.

Die Projektangebote gelten jeweils für eine Schulklasse. Das bestehende Angebot wird ständig erweitert. Individuell auf Ihre Klasse oder Schule abgestimmte Projektangebote können auf Anfrage konzipiert und umgesetzt werden.

## So können Schulen die Projektangebote wahrnehmen

1. Wenden Sie sich bitte frühzeitig mit Ihrer Anfrage für ein Projekt an uns.
2. Wir stimmen mit Ihnen Art, Umfang und mögliche Termine ab. Sofern unser kostenfreies Kontingent überschritten ist, erhalten Sie ein verbindliches Kostenangebot.
3. Die Durchführung der Projekte findet im meredo oder in der Schule (in diesem Fall wird eine Kostenpauschale für den Techniktransport berechnet) statt. Die Lehrkraft wird aktiv in die Umsetzung miteinbezogen.
4. Im Anschluss erhalten Sie die zur selbständigen Durchführung ähnlicher Projekte notwendigen Unterlagen und Arbeitsmaterialien.

Es besteht die Möglichkeit, im meredo technisches Equipment für die Umsetzung eigener Angebote auszuleihen.

## Ihr Ansprechpartner zu diesen Projekten

Benjamin Kubel  
schulprojekt@meredo.de  
Telefon: (030) 432 30 56

Medienbildung  
für **GUTE  
SCHULE**



S20

## Projektwoche: 3D-Druck trifft Trickfilm

-  Termin nach Absprache
-  Projektwoche: 5 Tage  
à 5 Zeitstunden
-  Klasse 4 – 13
-  meredo

#3DDruck #Trickfilm #Film  
#StopMotion #Story

In diesem Projekt werden Figuren mithilfe eines 3D-Druckers selbst gestaltet und spielen die Hauptrolle in einem Trickfilm. Die Schüler:innen arbeiten in Gruppen, entwickeln ihre eigene Geschichte und erstellen die Hauptfiguren per App als 3D-Modelle, die anschließend per 3D-Druck hergestellt werden.

Die Gruppen fotografieren die Szenen im Stop-Motion-Verfahren, schneiden und vertonen sie in Eigenregie. Dafür wählen sie Musik und Sounds ihrer Wahl aus und nehmen Geräusche und Stimmen auf.

Der entstandene Film wird bei einer Abschlusspräsentation Familien, Freunden und Interessierten vorgeführt.

## Projektwoche: Roboterfilm

S21

-  Termin nach Absprache
-  Projektwoche: 5 Tage  
à 5 Zeitstunden
-  Klasse 4 – 13
-  meredo

#Video #Roboter  
#Programmieren

Die Projektwoche vereint das Programmieren mit dem Entwickeln eines Films. Die Schüler:innen lernen Roboter kennen, die mit Hilfe von Farblinien oder einer Block-Programmierung gesteuert werden können.

Die Roboter werden zu Hauptfiguren in einem selbst entwickelten Film. In Gruppen erstellen die Schüler:innen eine Roboterwelt als Kulisse für den Roboterfilm. Sie entwickeln die Geschichte, programmieren, filmen, schneiden und vertonen ihren Film. Dafür wählen sie Musik und Sounds aus und nehmen Geräusche und Stimmen auf.

Der entstandene Film wird bei einer Abschlusspräsentation Familien, Freunden und Interessierten vorgeführt.

S31

## Projekttag: Umgang mit sozialen Netzwerken

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4–13

 meredo oder Schule

[#Information](#) [#SocialMedia](#)

[#Kommunikation](#) [#Sicherheit](#)

Kinder und Jugendliche wachsen mit sozialen Medien auf und benötigen Unterstützung im kompetenten Umgang damit.

Der Projekttag vermittelt Schüler:innen wesentliche Kompetenzen im Umgang mit sozialen Online-Netzwerken, problematisiert Gefahren und reflektiert Nutzungsgewohnheiten.

In einer praktischen Projektphase entwickeln sie einen eigenen Film mit den Inhalten des Tages, den sie anschließend präsentieren.

S37

## Projekttag: Umgang mit dem Smartphone

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 7–13

 meredo oder Schule

[#Smartphone](#) [#Sicherheit](#)

[#Privatsphäre](#) [#Datenschutz](#)

Bei der Verwendung eines Smartphones und beim Surfen im Internet ist einiges zu beachten. Dieser Projekttag sensibilisiert Schüler:innen dafür, welche Daten sie in sozialen Netzwerken preisgeben und welche Folgen das haben kann. Außerdem beschäftigen sie sich mit Persönlichkeitsrechten im Internet und den Privatsphäre-Einstellungen von Social-Media-Apps. Sie entwickeln einen Kurzfilm zum Thema und präsentieren ihn anschließend vor der Klasse.

## Projekttag: Hate Speech

„Hate Speech“ bezeichnet sprachliche Ausdrucksweisen von Hass mit dem Ziel, bestimmte Personen oder Personengruppen abzuwerten. Der Workshop vermittelt Schüler:innen wesentliche Kompetenzen im Umgang mit Hassrede und Kommunikation im Netz. Sie diskutieren, wie sich Hassrede im Netz darstellt und wie sie erkannt werden kann. Gemeinsam entwickeln wir Handlungsoptionen zum Umgang mit Hassrede, um so die Schülerinnen und Schüler für ein angemessenes Verhalten im Netz zu sensibilisieren.

## Projekttag: Hass im Netz

Im Projekttag beschäftigen sich die Schüler:innen mit Hass und Beleidigungen in ihren sozialen Netzwerken und setzen sich dabei auch mit ihrer eigenen Rolle im Umgang damit auseinander. Sie tauschen ihre Meinung über den richtigen Umgang mit Hass im Netz aus und erarbeiten sich praktische Handlungsstrategien. Beim Dreh eines Videos verarbeiten sie ihre Gedanken und Erfahrungen. Die Projektergebnisse werden in der Gruppe präsentiert.

S23

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 9–13

 meredo oder Schule

[#Kommunikation](#) [#Sicherheit](#)

[#Verhaltenskodex](#)

S34

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 6–10

 meredo oder Schule

[#Kommunikation](#) [#SocialMedia](#)

[#Hass](#) [#Hetze](#)

S24

## Projekttag: Fake News

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 7 – 13

 meredo oder Schule

[#Information](#) [#Filterblase](#)

[#Kommunikation](#) [#Sicherheit](#)

Als Fake News werden absichtlich falsche Informationen bezeichnet, die gezielt in sozialen Netzwerken verbreitet werden. Als authentische Nachrichten getarnt, sollen sie Ängste bei Nutzer:innen auslösen. Der Projekttag vermittelt Schüler:innen wesentliche Kompetenzen: Wie verlässlich sind Informationen online? Wie verbreiten sich Falschmeldungen? Wie kann man sie enttarnen? Sie entwickeln eigene Falschnachrichten, um zu erkennen, wie leicht sich Fake News verbreiten lassen.

S25

## Projekttag: Die ‚dunklen‘ Seiten im Netz – Sexualisierung, Darknet, Tabus

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 9 – 13

 meredo

[#Tabus](#) [#Darknet](#) [#Internet](#)

Der Workshop thematisiert auf sensible Weise den Umgang mit schwierigen Inhalten, auf die Schüler:innen im Netz stoßen können. Sie werden über diese Themen aufgeklärt, können Fragen stellen, ihre Ängste äußern und werden im Umgang mit diesen Inhalten geschult. Es werden Themen besprochen, die in herkömmlichen Unterrichtskontexten oft tabu sind. Sie sollen damit für den eigenen Umgang mit Informationen, die ihnen im Netz begegnen, sensibilisiert werden.

## Projekttag: Rechtspopulismus im Netz

S40

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 10 – 13

 meredo oder Schule

[#Rechtspopulismus](#) [#Vorurteile](#)

[#Demokratie](#)

Rechtspopulistische Bewegungen nutzen das Internet und soziale Netzwerke zur Verbreitung rassistischer Vorurteile und rechtsextremem Gedankenguts, das autoritäre Vorstellungen propagiert und dabei menschenrechtliche und rechtsstaatliche Grundsätze infrage stellt. Im Projekttag werden Beispiele für Rechtspopulismus im Netz und ihre Verbreitung erläutert. Außerdem werden Handlungsstrategien entwickelt und diskutiert.

## Projekttag: Recherchieren und Präsentieren

S32

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4 – 13

 meredo oder Schule

[#Recherche](#) [#Präsentation](#)

[#Schreiben](#) [#Urheberrechte](#)

Die Schüler:innen setzen sich mit dem Recherchieren und Ausarbeiten von Informationen auseinander. Sie lernen, worauf es bei der Recherche von Informationen im Internet und bei Quellenangaben ankommt. Nach einem methodischen Input erstellen sie in einer praktischen Phase in Gruppenarbeit selbst eine Präsentation bzw. ein Quiz, welches sie dann vor der Klasse präsentieren.

## S36 Projekttag: Berufsvorbereitung

-  Termin nach Absprache
-  Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden
-  Klasse 7 – 13
-  meredo

#Bewerbung #Recherche  
#Berufe #Dokumente

Mit dem Ende der Schulzeit sind verschiedene Kompetenzen nötig, um den richtigen Beruf zu finden: Wie recherchiere ich online nach einem Ausbildungsplatz? Wie heißt die korrekte Berufsbezeichnung für meine Interessen? Welche Dokumente brauche ich für meine Bewerbung? Die Schüler:innen erhalten Informationen und erarbeiten sich die konkrete Umsetzung anhand von praktischen Aufgaben. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert.

## S41 Projekttag: Berufsorientierung

-  Termin nach Absprache
-  Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden
-  Klasse 7 – 13
-  meredo

#Berufe #Ausprobieren  
#Selbstdarstellung #Teamwork

Der Projekttag beschäftigt sich mit Stärken und Fähigkeiten, die relevant für einen späteren Übertritt ins Berufsleben sein könnten. Die Teilnehmenden erhalten eine Orientierung für eigene Stärken und Schwächen und ihre Fähigkeiten. Was kann ich gut? Worin kann ich mich verbessern? Was bin ich für ein Typ? In praktischen Übungen und Rollenspielen sammeln sie Kenntnisse, die sie über sich selbst und ggf. für ihr späteres Berufsleben oder ihr Bewerbungsgespräch gut gebrauchen können.

## Projekttag: Roboter

Der Projekttag bietet einen Einstieg ins Thema Robotik und einfaches Programmieren. Es kann je nach Altersgruppe und Themenschwerpunkt mit dem mBot oder mit Ozobots gearbeitet werden. Nach dem Kennenlernen des Roboters und seiner Bedienung programmieren die Schüler:innen unter Anleitung selbst. Dabei können sie auch gestalterisch tätig werden, um dem Roboter eine bestimmte Funktion zu geben. Am Ende des Projekttages präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Klasse.

## S28

-  Termin nach Absprache
-  Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden
-  Klasse 2 – 13
-  meredo oder Schule

#Kreativität #Programmieren  
#Robotik

## Projekttag: Makey Makey

Die Schüler:innen erhalten einen thematischen Einstieg in die Nutzung des Makey Makeys (Mikrocontroller zum Steuern des Computers) und setzen anschließend ein eigenes Kleinprojekt in der Gruppe um. Dazu verwenden sie die Programmieroberfläche Scratch, mit der sich kleine Spiele oder Aufgaben programmieren lassen. Am Ende des Projekttages präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Klasse.

## S26

-  Termin nach Absprache
-  Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden
-  Klasse 3 – 9
-  meredo oder Schule

#Kreativität #Programmieren  
#Scratch

## S27 Projekttag: Einstieg Calliope

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 3 – 13

 meredo oder Schule

#Kreativität #Programmieren

Beim Projekttag werden grundlegende Kenntnisse mit dem Calliope Mini (Mikrocontroller mit Sensoren) vermittelt. Der Calliope vereint einfaches Programmieren mit spielerischem Experimentieren und Bauen elektronischer Schaltkreise. Nach dem Kennenlernen der Bestandteile des Calliope und seiner Bedienung programmieren die Schüler:innen selbst und erstellen ein Kleinprojekt unter Anleitung. Am Ende des Projekttages präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Klasse.

## S33 Projekttag: Virtuelle Realität

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 5 – 13

 meredo oder Schule

#VR #Kreativität

#Programmieren

Die Schüler:innen lernen eine einfache Software zum Erstellen einer virtuellen Umgebung und ihre Grundfunktionen kennen. Sie erstellen eine eigene Welt und programmieren einige Elemente nach ihren Wünschen.

Zum Abschluss entdecken sie die erbauten Welten mit dem Smartphone und der VR-Brille.

## Projekttag: Medienschnuppertag

## S22

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 1 – 4

 meredo oder Schule

#Apps #Tablet #Foto

#GreenScreen #Spielen

Der Projekttag soll das spielerische Kennenlernen von Medien für Medieneinsteiger:innen ermöglichen. Nach einem Einstiegsgespräch darüber, was Medien sind, wird in kleinen Gruppen im Rotationsprinzip die sinnvolle Nutzung von digitalen Medien ausprobiert: Filmen im GreenScreen-Raum, Spielen am Tablet und Fotografieren. Die entstandenen Werke werden der Klasse zur Verfügung gestellt. Den Lehrkräften wird die Möglichkeit geboten, sich über einen sinnvollen Umgang mit digitalen Medien zu informieren.

## Projekttag: Legetrick

## S30

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 3 – 13

 meredo oder Schule

#Trickfilm #StopMotion #Film

#Kreativität

Die Schüler:innen lernen die Grundsätze des Legetricks kennen und drehen einen eigenen Legetrick-Film. Sie können dabei aus drei vorgegebenen Grundgeschichten wählen, die sie zu ihrer eigenen Story weiterentwickeln. Nach Auswahl und Vorbereitung der Charaktere und Requisiten drehen sie ihren Film, schneiden und vertonen ihn in Eigenregie. Am Ende des Projekttages präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Klasse.

S29

## Projekttag: Film und Schnitt mit iPads

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4–13

 meredo oder Schule

[#Kreativität](#) [#Film](#) [#Filmschnitt](#)

[#Tablet](#)

Mithilfe von iPads und der zugehörigen Software können auf einfache und kreative Art und Weise Videoclips und Filme zu verschiedensten Themengebieten erstellt werden. Die Schüler:innen wählen ein Thema oder entwickeln eine eigene Geschichte, drehen ihren Film, schneiden und vertonen ihn in Eigenregie.

Zum Abschluss erfolgt eine kurze Präsentation vor der Klasse.

S38

## Projekttag: Hörspiel

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4–13

 meredo oder Schule

[#Audio](#) [#Geschichten](#)

[#Kreativität](#)

Anhand eines Hörspiels bietet sich auf einfache Art und Weise die Möglichkeit, sowohl Geschichten als auch Inhalte aus dem Unterricht mit einfachen Mitteln und in kreativer Weise aufzubereiten. Die Schüler:innen lernen beim Projekttag, mithilfe digitaler Medien ein eigenes Hörspiel einzusprechen, zu vertonen und mit Soundeffekten zu unterlegen. So können sie ihre eigenen Ideen als Tondokumente kreativ verarbeiten.

## Projekttag: Unterrichtsinhalte kreativ aufarbeiten

S35

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 5–13

 meredo oder Schule

[#VR](#) [#AR](#) [#Kreativität](#)

Der Projekttag bietet Schüler:innen die Möglichkeit, Unterrichtsinhalte digital aufzuarbeiten. Ihnen werden je nach Thema verschiedene Tools aus den Bereichen VR (Virtual Reality) oder AR (Augmented Reality) vorgestellt. Sie können, um ein bestimmtes Unterrichtsthema zu veranschaulichen, zum Beispiel eine 3D-Welt erstellen, eine virtuelle Schul-Rallye organisieren oder eine digitale Kunstausstellung veranstalten. Dafür lernen sie die Tools kennen und präsentieren die Ergebnisse am Ende vor der Klasse.

## Projekttag: Spiel lust – Spiel frust!?

S39

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 6–10

 meredo oder Schule

[#Spiele](#) [#Spielebewertung](#)

[#Reflexion](#)

Digitale Spiele sind fester Bestandteil des Alltags vieler Kinder und Jugendlichen. Der Projekttag greift dieses Thema auf und hat das Ziel, mit den Teilnehmenden die eigene Spielnutzung kritisch-reflektierend zu betrachten. Gemeinsam wird diskutiert, welche Spielmechaniken digitale Spiele haben können und wie sie sich auf das eigene Nutzungsverhalten auswirken.

S42

## Projekttag: Foto

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4–13

 meredo

[#Ausprobieren](#) [#Programmieren](#)

[#Making #Foto #Film #Kreativität](#)

Der Projekttag vermittelt Basiswissen zum Thema Fotografie, das in praktischen Übungen angewandt wird. Rechtliche Fragen wie das Recht am eigenen Bild und das Urheberrecht werden ebenso thematisiert wie die Wirkung von Bildern durch gezielten Einsatz von Perspektive, Motivwahl oder Bildbearbeitung. In praktischen Fotoübungen werden verschiedene Methoden erläutert und erprobt. Die Ergebnisse sammeln und präsentieren die Schüler:innen am Ende des Projekttages.

## Informationsabende für Eltern: Sicherheit im Netz

I60

 Termin nach Absprache

 90–120min

 Eltern mit Kindern

ab Klasse 4

 Schule

 auf Anfrage

[#Information](#) [#Eltern](#) [#Sicherheit](#)

**meredo e.V.**

Smartphone, Internet und Co.:

Was macht mein Kind im Internet?

Ab wann sollte mein Kind ein Handy

oder Smartphone besitzen? Welche

Risiken sind damit verbunden? Wie

kann ich meinem Kind helfen, das

Internet und die sozialen Medien

sinnvoll und angemessen zu nutzen?

Zu den Themen Smartphone-Nut-

zung, soziale Netzwerke oder Cyber-

mobbing erhalten Sie Informationen

von erfahrenen Medienpädagog:in-

nen vor Ort in der Schule. Sie erhalten

hilfreiche Tipps und Hinweise auf

passende Informationsmaterialien.

Nach einem thematischen Input zu

einem Themenschwerpunkt Ihrer

Wahl können Sie sich miteinander zu

eigenen Erfahrungen austauschen.

Sinnvoll ist eine Gruppengröße ab

zwei Klassen pro Informationsabend.

Es können im Voraus und nach

Absprache eigene Fragen mit Bezug

zum Thema eingebracht werden.

Die Informationsabende werden vom

Träger meredo e.V. durchgeführt.

### Kontakt / Terminabsprachen

meredo e.V.

verein@meredo.de

Telefon: (030) 432 30 56

# ONLINE SEMINARE



## Digitale Projektangebote für Schulen

Alternativ zu unseren Projektangeboten vor Ort in der Schule bieten wir Online-Seminare an. Die Klasse kann in halber oder voller Klassenstärke sowohl von zu Hause aus, als auch aus dem Klassenzimmer teilnehmen.

Die Online-Angebote bieten einen praxisorientierten Einblick in verschiedene Themenbereiche und binden die Teilnehmenden aktiv in den Ablauf und die Gestaltung mit ein. Der Ablauf der Online-Angebote ist in Aufbau und Struktur an die virtuelle bzw. hybride Teilnahme angepasst.

Die Umsetzung erfolgt datenschutzkonform mit der OpenSource-Software BigBlueButton, die mit diversen Endgeräten im Browser genutzt werden kann. Sie und Ihre Klasse erhalten vorab Hinweise zur Software, ihrer Handhabung und dem Anmeldeprozess. Für die Teilnahme können eigene Endgeräte oder Leihgeräte aus dem meredo verwendet werden. Der Verleih von Geräten erfolgt nach Absprache.

Die Projektangebote gelten jeweils für eine Schulklasse. Das bestehende Angebot wird ständig erweitert. Individuell auf Ihre Klasse oder Schule abgestimmte Projektangebote können auf Anfrage konzipiert und umgesetzt werden.

**Bitte beachten Sie unbedingt auch unsere allgemeinen Hinweise zu Projektangeboten für Schulen auf Seite 24f.**

## Online-Seminar: Hate Speech

**W23**

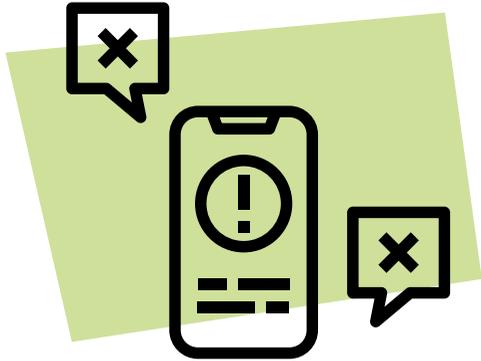
Im Online-Seminar wird Hate Speech als Phänomen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit oder Volksverhetzung im Internet abgegrenzt von anderen Begriffen wie Hasskommentaren oder Cybermobbing.

Anhand eines Quizzes wird diskutiert, wie sich Hate Speech im Netz darstellen kann, es werden eigene Erfahrungen und ein möglicher Umgang damit diskutiert.

Die Teilnehmenden erstellen ihr eigenes No-Hate-Logo, mit dem sie sich gegen Hate Speech positionieren können.

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 9–13
-  Schule / Zuhause

[#Kommunikation](#) [#SocialMedia](#)  
[#Verhaltenskodex](#)



## W24 Online-Seminar: Fake News

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 7 – 13
-  Schule / Zuhause

#Falschinformationen  
#Recherche #Clickbait

Es werden Beispiele für Fake News diskutiert, um deren Merkmale zu identifizieren sowie aufzuzeigen, wie sie funktionieren und die Meinungsbildung im Internet beeinflussen.

Die Teilnehmenden erhalten Informationen darüber, wie sie Fake News erkennen und wie sie darauf reagieren können. Gemeinsam erstellen sie ein Regelwerk, wie sie in Zukunft selbst damit umgehen möchten.



## Online-Seminar: Umgang mit sozialen Netzwerken

## W31

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 4 – 13
-  Schule / Zuhause

#Sicherheit #Cybermobbing  
#SocialMedia #Messenger

Im Online-Seminar setzen sich die Teilnehmenden mit unterschiedlichen Themenbereichen von sozialen Netzwerken (z.B. Recht am eigenen Bild, Urheberrecht, Datenpreisgabe, Datenschutz, Cybermobbing) auseinander.

Nach einem Quiz, bei dem sie ihr Wissen unter Beweis stellen können, werden anhand eines Kurzfilms Risiken und Gefahren von sozialen Netzwerken in der Gruppe diskutiert. Dabei werden auch eigene Erfahrungen und mögliche Handlungsoptionen besprochen. Gemeinsam entwickeln die Teilnehmenden ein Regelwerk im Umgang mit den von ihnen genutzten sozialen Netzwerken.



### W34 Online-Seminar: Hass im Netz

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 6 – 10
-  Schule / Zuhause

#Kommunikation #SocialMedia  
#Hass #Hetze

Im Online-Seminar beschäftigen sich die Schüler:innen mit Hass und Beleidigungen in ihren eigenen Netzwerken und setzen sich dabei auch mit ihrer eigenen Rolle im Umgang damit auseinander.

Beim Spiel „Internet Schiedsrichter“ bewerten sie Kommentare aus sozialen Netzwerken und diskutieren anschließend Reaktionsmöglichkeiten und Verhaltensregeln im Umgang miteinander. Sie entwickeln eigene Anti-Hass-Emojis als Reaktion auf Hass im Internet.

### Online-Seminar: Rechtspopulismus im Netz

### W40

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 10 – 13
-  Schule / Zuhause

#Verschwörungserzählungen  
#Diskriminierung

Es werden Merkmale und Kennzeichen von rechtspopulistischen Äußerungen im Internet und in sozialen Netzwerken aufgezeigt und besprochen.

Die Teilnehmenden können in einem Quiz ihr Wissen unter Beweis stellen und mit der Gruppe diskutieren.

Anschließend entwickeln die Gruppen eigene Memes als mögliche Reaktion auf rechtspopulistische Anfeindungen, Posts oder Kommentare. Die Ergebnisse werden abschließend präsentiert.

# meredo Akademie

## Lerne einfach online, wie es geht!

Mit der meredo Akademie bieten wir dir interessante und spannende Tipps, Ideen und Anregungen für verschiedene Medienthemen wie zum Beispiel:

- Wie erstellst du selbst einen Trickfilm?
- Wie erstellst du Töne und fügst sie ein?
- Wie schneidest du dein Video selbst?
- Aber auch kreatives Basteln ist dabei: Bau dir ein Klavier aus Papier oder erstelle ein eigenes Spiel!

Das alles und vieles mehr entdeckst du in der meredo Akademie.  
Und vor allem, hab Spaß dabei!



[meredo.de/akademie](https://meredo.de/akademie)



### Film

Anleitungen für deinen eigenen Trickfilm, den perfekten Filmschnitt oder den richtigen Ton.



### Foto

Wie ist eine Kamera aufgebaut und was muss man beim Fotografieren beachten?



### Ton

Hier beim Ton bist du richtig, wenn du selbst Töne erzeugen oder ein Hörspiel erstellen möchtest.



### Digitales Basteln

Tipps und Ideen, wie du mit Dingen zuhause im Handumdrehen etwas Kreatives basteln kannst.



### Programmieren

Mit den Programmier-Tutorials lernst du auf einfache Art und Weise zu programmieren.



### Soziale Netzwerke

Was sind Fake News? Wie gehst du mit Hass im Netz um? Erhalte Tipps für deine Apps.



### Spiele

Erstelle ein eigenes Spiel oder lerne, wie du selbst Gaming-Videos erstellst.



### 3D & VR

Virtuelle Welten entdecken und selbst erstellen oder eigene 3D-Modelle kreieren.

## Kontakt und Anfahrt

meredo

Medienkompetenzzentrum Reinickendorf

Namslaustr. 45/47, 13507 Berlin

Telefon (030) 432 30 56

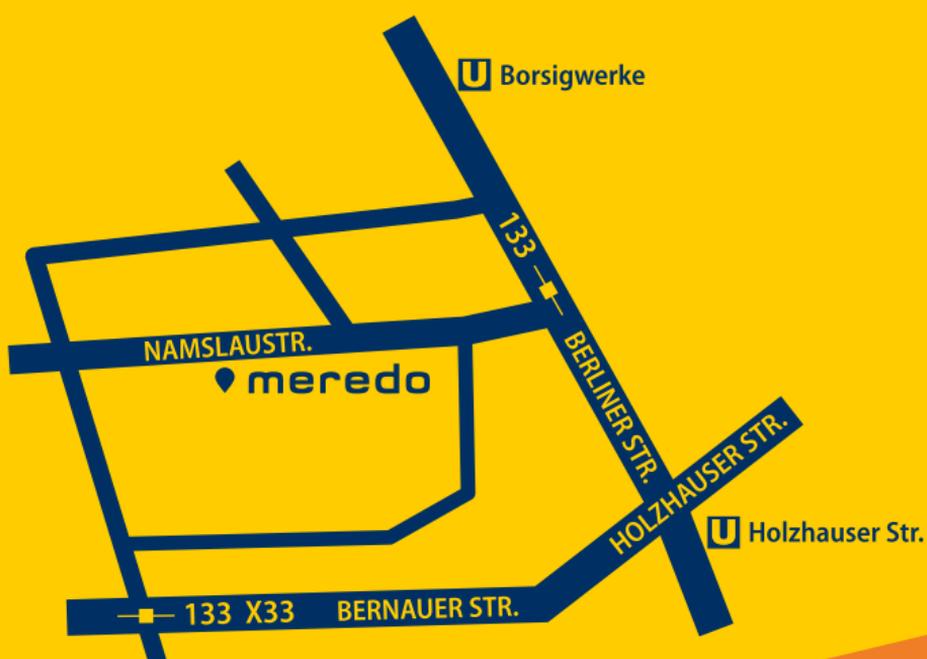
WhatsApp / Signal (01577) 4489269

→ [anmeldung@meredo.de](mailto:anmeldung@meredo.de)

[www.meredo.de](http://www.meredo.de)

[/meredo.de](https://www.facebook.com/meredo.de)

[/meredo.de](https://www.instagram.com/meredo.de)



Fragen? Wir sind über WhatsApp und  
Signal erreichbar: (01577) 4489269