

# meredo



Neu ab dieser Saison

**eSport Liga Reinickendorf  
„Zocken gegen Rassismus“**

# JAHRES PROGRAMM 2023

Medienkompetenzzentrum  
meredo in Reinickendorf-West

## Inhalt

3 .... **Grußwort**

4 .... **Über uns**

6 .... **eSport Liga**

8 .... **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 Lesegeräten 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.



# GRUSSWORT

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

das meredo ist eines von insgesamt neun kommunalen Jugendfreizeiteinrichtungen des Jugendamtes im Bezirk Reinickendorf. Mit seiner Ausstattung und seinen Möglichkeiten ist es berlinweit aber einzigartig! Das meredo bietet nicht nur Kindern und Jugendlichen vielfältige Freizeitmöglichkeiten und offene Angebote, sondern auch Schulklassen, Eltern und pädagogischen Fachkräften Workshops und zahlreiche Bildungsangebote. Vor allem aber sticht das meredo durch seine hochmoderne technische Ausstattung hervor! Vom 3D-Drucker, über den iPad-Verleih bis hin zum Greenscreen-Raum bietet es alles, was das digitale Herz begehrt.

Als Vermittler von Medienkompetenz leisten unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit Unterstützung von kompetenten Honorarkräften ganz offenkundig tolle Arbeit. So konnte das meredo insbesondere während der Pandemie einen wichtigen Beitrag zur Vernetzung im Bezirk leisten. Darüber hinaus bietet es aber auch ganz klassische analoge Jugendarbeit und kombiniert diese häufig geschickt mit digitalem Kompetenzerwerb.

Besonders stolz sind wir aber auf unser digitales Fifa-Fußball-Turnier „Zocken gegen Rassismus“, das auch 2023 wieder unter Federführung des meredo gemeinsam mit anderen Jugendfreizeiteinrichtungen im Bezirk ausgetragen wird.

Wir wünschen dem meredo-Team und allen Besucherinnen und Besuchern auch in diesem Jahr wieder viel Freude und vor allem Neugier!



Ihr Alexander Ewers  
Bezirksstadtrat für Jugend, Familie  
und Gesundheit



Ihre Claudia Schütz  
Jugendamtsdirektorin



# 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.



Schirmherrschaft



# NEU: eSport Liga

# Reinickendorf

In Reinickendorf startet in der Saison 2022/23 unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen eine eSport-Liga mit dem Spiel „FIFA 2022“ (Online-Fußball). Mit dabei sind 12 Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, die in der Liga mit einem Team (2 Spieler je Spieltag) teilnehmen.

Der Spielbetrieb findet an insgesamt 22 Spieltagen (Hin- und Rückrunde) statt; am Ende gibt es einen Meistertitel für die Liga.

Die technische Ausstattung (Playstation 5 / TV und Controller) wird den Einrichtungen über das meredo gestellt. Eine Einweisung sowie die Organisation findet über das meredo statt.

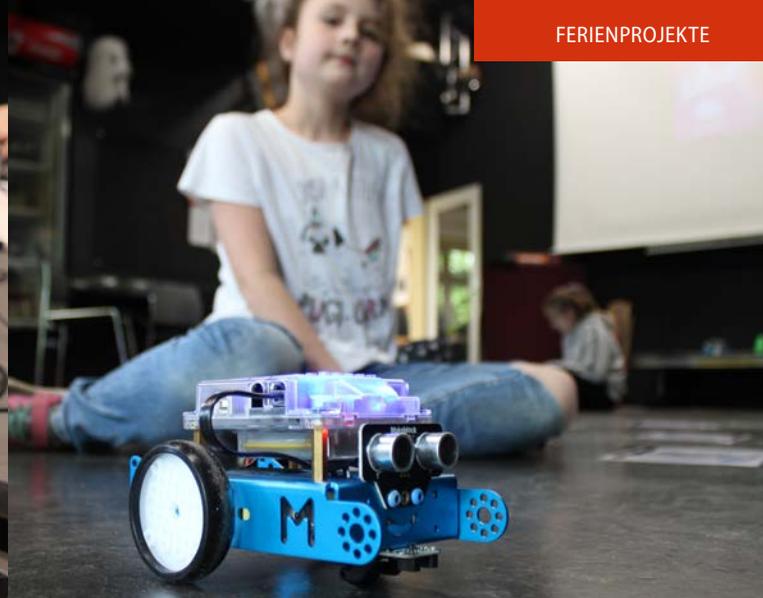
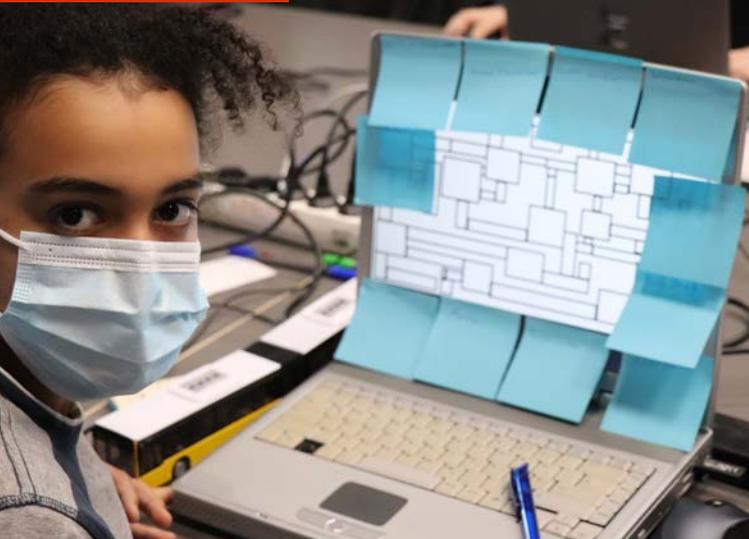
Neben dem Online-Gaming wird mit den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen der Themenkomplex Rassismus im Rahmen präventiver Angebote bearbeitet.

Mehr Infos: [www.meredo.de/esport](http://www.meredo.de/esport)

## Projektpartner

- Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin
- meredo e.V.
- Kinder und Jugendbeauftragte
- Beteiligungskordinator:innen für Kinder und Jugendliche
- meredo
- Hertha BSC
- Amadeu Antonio Stiftung
- Bezirksamt Reinickendorf
- 12 Jugendfreizeiteinrichtungen in Reinickendorf





## F01 Winterferien: Spielefabrik

-  30.01. bis 03.02.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder ab 9 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 60 EUR pro TN\*

#Gaming #kreativ #DIY

Habt ihr euch schon immer mal gefragt, was hinter dem „Sprung“ von Mario steckt? Oder warum man Videospiele mit Maus und Tastatur oder Controllern spielt statt mit Kartoffeln und Möhren?

In der Projektwoche Spielefabrik beschäftigen wir uns mit solchen Fragen und der Entwicklung von Videospiele. Denn jeder Gamer:in stellt sich irgendwann die Frage: „Warum machen die das nicht so?“

Die einzige Antwort darauf ist es, es einmal selbst zu lernen und zu programmieren. Das wollen wir in dieser Woche mit euch ausprobieren.

## F02 Osterferien 1: Kreative KI

-  03.04. bis 06.04.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Do)
-  Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 60 EUR pro TN\*

#KünstlicheIntelligenz #Zukunft  
#Vision #Kreativsein

Künstliche Intelligenz (KI) begegnet uns in unserem Alltag immer öfter. Es gibt Roboter, die in der Landwirtschaft oder bei Operationen helfen; es gibt Programme, die Musik komponieren und Autos, die völlig autonom fahren können.

Wir möchten mit euch gemeinsam herausfinden, was KI eigentlich ist und wie sie funktioniert. Wie kann sie uns nützen und könnte sie uns gefährlich werden?

Wagt mit uns einen Blick in die Zukunft: Was soll eure KI können? Wie könnte sie aussehen? Ob als Roboter, Kunstobjekt oder als Film – experimentiert und entwerft eigene kreative Ideen von eurer KI.



F03

## Osterferien 2: Kochgenuss

-  11.04. bis 15.04.2023
-  9 bis 16 Uhr (Di–Sa)
-  Kinder ab 8 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 70 EUR pro TN\*

#Kochen #Genuss #Kreativität

Gemeinsam beschäftigen wir uns mit leckeren Zutaten, gesunder Ernährung und entwickeln ein 3-Gänge-Menü. Jeder Gang wird einzeln probiert.

Dabei lernt ihr die Arbeitsschritte, fotografiert, filmt dabei und dokumentiert die Rezepte in unserem Kochblog.

Zum Abschluss laden wir eure Eltern zum Galadinner ein – und ihr bekocht eure Eltern mit dem von euch entwickelten 3-Gänge-Menü.

## Sommerferien 1: Medienschnupperwoche

F04

-  17.07. bis 21.07.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder von 7 bis 10 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 60 EUR pro TN\*

#Programmieren #Tablet #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 mit Greenscreen und begeht 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 Art und Weise. Am Ende stellt ihr alles eurer Familie und Freunden bei einer Abschlussveranstaltung vor.



F05

## Sommerferien 2: Streetart on Tour (Ferienreise Frauensee)

-  24.07. bis 29.07.2023
-  Mo–Sa, ganztägig mit  
Übernachtung
-  Kinder und Jugendliche  
ab 11 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  25
-  KIEZ Frauensee
-  max. 221 EUR pro TN\*

#Streetart #Zeichnen #Farbe  
#Reisen

Wir fahren mit euch für sechs Tage ins Kinder- und Jugendholungszen-  
trum nach Frauensee. Vor Ort suchen  
und entwerfen wir kreative Motive  
für mehrere Bungalow-Wände. 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 und erstellt Videos oder  
Fotos. Außerdem gibt es die Möglich-  
keit, in der freien Zeit im See zu baden  
und viele andere Freizeitaktivitäten  
wahrzunehmen.

Das Projekt wird unterstützt durch  
den meredo e.V.

## Sommerferien 3: Überraschungsprojekt

Ihr würdet gerne einmal nur das tun,  
worauf Ihr Lust habt? Dann meldet  
euch doch für unser Überraschungs-  
Projekt an.

Wir wollen in unserem Projekt eure  
Ideen und Wünsche umsetzen. Seid  
also kreativ und lasst uns zusammen  
tolle fünf Tage Ferien gestalten.

Es ist alles möglich: Kochen, Video,  
Foto, Streetart, programmieren,  
basteln, singen, tanzen oder was auch  
immer ihr wollt. Wir als Team freuen  
uns auf eure Ideen und Wünsche.

Am Ende stellt ihr alle Ergebnisse  
eurer Familie und Freunden bei einer  
Abschlussveranstaltung vor.

F06

-  07.08. bis 11.08.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder und Jugendliche  
ab 9 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  kostenfrei\*\*

#Überraschung #eigeneideen  
#Spaß

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



F07

## Herbstferien 1: Foto-Fantasie

-  23.10. bis 27.10.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder ab 8 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 60 EUR pro TN\*

#Ausprobieren #Basteln  
#Fotoexperimente

Fotografieren macht Spaß, kreativ zu sein auch. Wir werden in dieser Ferienwoche beides zusammenbringen.

Ihr könnt mit unserer Unterstützung die fantasievollsten Fotos machen und mit diesen dann etwas basteln. Wir geben euch Tipps zum Fotografieren und stellen die notwendige Technik zur Verfügung. Ihr könnt ausprobieren, wie man Fotos bearbeitet und z.B. ein digitales Fotoalbum auf Tablet erstellen. Lasst eurer Fantasie freien Lauf...

## Herbstferien 2: JuMP Film

F08

-  30.10. bis 03.11.2023
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  kostenfrei\*\*

#Jump #Filmstar #DIY

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

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

Dann schaut in unserem Ferienprojekt vorbei. Hier lernt ihr die Grundlagen des Filmemachens, 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.



Tegel liest  
SUMMER SPECIAL



## V10 Family Games Day

Samstag, 18.03.2023

11.30 bis 16 Uhr

Kinder, Jugendliche, Familien

kostenfrei

#Familie #Games #gemeinsam

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.

## Tegel liest Summer special

V11

Samstag, 01.07.2023

16 bis 20 Uhr

Kinder, Jugendliche, Familien

kostenfrei

#LeseFest #Zuhören #Sterne  
#GuteLaune

In diesem Jahr verwandelt sich der Garten des meredo wieder in eine Oase des Genießens.

Ein lauer Sommerabend, alkoholfreie Cocktails, kleine Snacks und dann die Ohren gespitzt, um den eingeladenen Autor:innen zu lauschen. Diese lesen Kapitel aus ihren aktuellen Büchern vor und stellen sich den Fragen des Publikums. Aber nicht nur bekannte Autor:innen lesen vor; auch Kinder und Jugendliche lesen ihre eigenen Geschichten oder aus ihren Lieblingsbüchern. Ein Rahmenprogramm mit Musik und ein Buchladen vor Ort werden die Veranstaltung zu einem großen LeseFest machen.

Ein Kommen und Gehen ist jederzeit möglich.



V12

## Sommerfest Tegel Süd

Freitag, 07.07.2023

17 bis 20 Uhr

Kinder, Jugendliche, Familien

Bildunginsel Tegel-Süd  
(inklusive meredo)

kostenfrei

#Streetart #Greenscreen #Spaß

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 13. Familiennacht

V13

Samstag, 07.10.2023

17 bis 21 Uhr

Familien mit Kindern  
ab 6 Jahren

meredo

kostenfrei

#Greenscreen #Kennenlernen  
#Ausprobieren #Spielen  
#Lagerfeuer

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.

# AG ANGEBOTE

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

### Mach 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 Namslastraße 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)

## 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
-  1. Schulhalbjahr (bis 02/23):  
Kinder ab 10 Jahren
-  2. Schulhalbjahr (ab 02/23):  
Kinder ab 7 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Medien](#) [#Spaß](#) [#Ausprobieren](#)  
[#Film](#) [#Foto](#) [#Spielen](#)  
[#DigitalesZeichnen](#)

## 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
-  16 bis 18 Uhr
-  Kinder und Jugendliche  
ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Spaß](#) [#Spiele](#) [#gemeinsam](#)  
[#Beteiligung](#)

## AG52 Mädchen Medien AG

-  mittwochs in der Schulzeit
-  16 bis 17.30 Uhr
-  Mädchen ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

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

Du findest VR spannend und willst selbst mal eine VR Brille ausprobieren? Du interessierst dich fürs Programmieren und möchtest wissen, wie man einen Roboter steuert? 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 mal 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 tritt 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

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 Klasse 4
-  meredo
-  kostenfrei

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

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

## Coding AG

Wolltest du immer einmal lernen, wie man einen Roboter programmiert oder eine Webseite macht? Entdecke die wunderbare Welt der Coding AG! Hier lernst du nicht nur, wie man mit einem Computer umgeht, sondern beispielsweise auch, wie man einen Roboter baut. Du entscheidest, was du machen möchtest und das Beste: Du brauchst kein Vorwissen! Du bist herzlich eingeladen, deine eigenen Ideen mitzubringen.

## AG55

-  dienstags in der Schulzeit
-  16 bis 17.30 Uhr
-  Kinder ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Programmieren](#) [#Kreativ](#)  
[#Hacking](#) [#Computer](#)  
[#SiliconReinickendorf](#) [#Coden](#)  
[#Tüfteln](#)



# 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. Optional hospitiert das meredo-Team bei einem Folgeprojekt und gibt Feedback zur Umsetzung.

## 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 – 10
-  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

Rechtspopulistische Bewegungen nutzen das Internet und soziale Netzwerke zur Verbreitung rassistischer Vorurteile und rechtsextremen Gedankenguts, das autoritäre Vorstellungen propagiert und menschenrechtliche und rechtsstaatliche Grundsätze infrage stellt. Im Projekttag werden Beispiele für Rechtspopulismus im Netz und ihre Verbreitung erläutert. Außerdem werden Handlungsstrategien entwickelt und diskutiert sowie mit der App TikTok eigene Videos dazu produziert.

## S40

-  Termin nach Absprache
-  Projekttag: 1 Tag  
à 4,5 Zeitstunden
-  Klasse 10 – 13
-  meredo oder Schule

#Rechtspopulismus #Vorurteile  
#Demokratie

## Projekttag: Recherchieren und Präsentieren

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.

## S32

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

#Recherche #Präsentation  
#Schreiben #Urheberrechte

## S36 Projekttag: Berufsvorbereitung

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 7 – 13

 meredo

[#Bewerbung](#) [#Recherche](#)

[#Berufe](#) [#Dokumente](#)

\*\*\* Modularer Aufbau: Lehrkräfte können aus vorgegebenen Modulen wählen und sich die passenden Themen für ihre Schulklasse zusammenstellen. Weitere Informationen auf [meredo.de](http://meredo.de)

Mit dem Ende der Schulzeit sind verschiedene Kompetenzen nötig, um den passenden Beruf zu finden: Wie finde ich einen Ausbildungsplatz? Was sollte ich bei meiner Bewerbung beachten und wie muss ich mich auf ein Bewerbungsgespräch vorbereiten? Welche Rolle kann mein digitaler Fußabdruck bei der Berufsfindung spielen?\*\*\*

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 – 8

 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: Spiel lust – Spiel frust!?

S39

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 6–10

 meredo oder Schule

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

[#Reflexion](#)

Was zieht mich ins Spiel und erzeugt Spielspaß? Was frustriert mich und stört den Spielfluss? Durch Anspielen verschiedener Spieletitel analysieren wir Mechaniken und die psychologischen Methoden dahinter. Wir hinterfragen, ob und wann diese positiv und fair sind und wann es kritisch ist. Mit besonderem Blick auf Free-to-play-Modelle wird die eigene Spielerfahrung und Nutzung gerade in Bezug auf Spielzeit und entstehende Kosten reflektiert.

## Projekttag: Foto

S42

 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.



# ONLINE SEMINARE



## Digitale Angebote für Schulen

Unsere Online-Seminare sind eine Alternative zur Umsetzung vor Ort unserer Projektangebote für Schulen. Die Teilnahme kann von zu Hause oder mit der halben bzw. ganzen Klasse aus dem Klassenzimmer heraus erfolgen.

Die Online-Angebote bieten einen praxisorientierten Einblick in verschiedene Themenbereiche und binden die Teilnehmenden aktiv in den Ablauf und die Gestaltung ein. Der Ablauf der Onlineangebot 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. Die Teilnahme kann mit eigenen Geräten der Teilnehmenden oder mit Leihgeräten aus dem meredo erfolgen. Der Verleih von Geräten erfolgt nach Absprache mit dem meredo.

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**

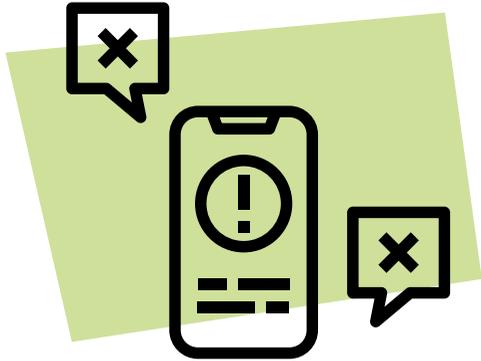
Im Online-Seminar wird Hate Speech als Phänomen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit oder Volksverhetzung im Internet abgegrenzt von anderen Begriffen wie Hasskommentaren oder Cybermobbing.

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

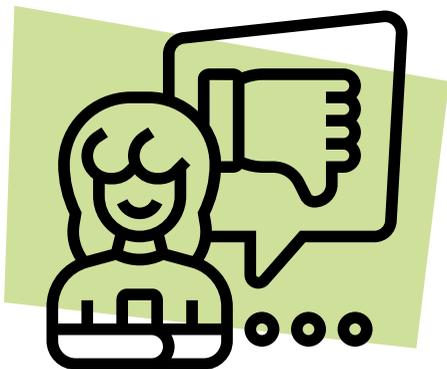
## W31

-  Termin nach Absprache
-  Online-Seminar:  
1 Seminar à 180 min
-  Klasse 5 – 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

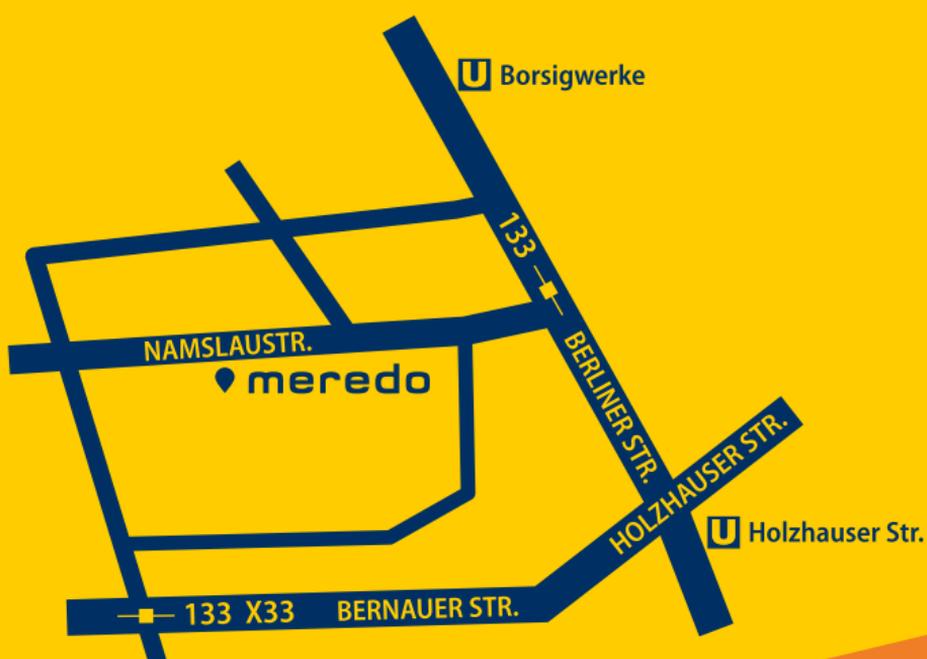
WhatsApp / Signal (01577) 4489269

→ [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