

meredo



JAHRES PROGRAMM 2025








Medienkompetenzzentrum
meredo in Reinickendorf-West

Inhalt

- 3 **Grußwort**
- 4 **Titel: KI entdecken & verstehen**
- 6 **Über uns**
- 8 **eSport Liga**
- 10 ... **Ferienprojekte**
- 19 ... **Veranstaltungen**
- 28 ... **AG Angebote**
- 34 ... **Projektangebote für Schulen**
- 48 ... **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. Auf unserer Website finden Sie auch weitere Informationen zu den Projekten. Änderungen vorbehalten.

* Förderung (berlinpass-BuT)

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

GRUSSWORT

Liebe junge Menschen aus Reinickendorf, liebe Eltern und Familien,

unser Medienkompetenzzentrum meredo setzt auch in diesem Jahr wieder Maßstäbe: Mit Angeboten, die von 3D-Druck und Greenscreen über iPad-Verleih bis hin zu den neuesten Themen rund um die digitale Welt reichen. Dieses Mal dreht sich vieles um das Entdecken und Verstehen von Künstlicher Intelligenz (KI) – eine spannende Technologie, die auch beim Verfassen dieses Vorworts Unterstützung geleistet hat.

Die engagierten Mitarbeitenden und motivierten Honorarkräfte im meredo gestalten die Programme weiterhin mit großer Kreativität und Leidenschaft. Es gelingt ihnen immer wieder, Angebote zu entwickeln, die sowohl Kinder und Jugendliche als auch Eltern, Schulklassen und pädagogische Fachkräfte begeistern und fördern. Gemeinsam nehmen sie die Herausforderungen der digitalen Welt an und sorgen dafür, dass das meredo weiterhin ein Ort ist, an dem Bildung und Spaß Hand in Hand gehen.

Gerade in Zeiten, in denen Technologien wie Social Media und KI immer stärker unseren Alltag prägen, ist es wichtiger denn je, Medienkompetenz mit analogen Erfahrungen zu verbinden. Deshalb kommen bei uns auch gemeinsame Aktivitäten wie Kochen, Gärtnern und Sport nicht zu kurz, die nicht nur den Körper, sondern auch die Sinne ansprechen.

Allen Besucherinnen und Besuchern sowie dem gesamten meredo-Team wünschen wir ein erlebnisreiches Jahr 2025 mit vielen inspirierenden Begegnungen und Aha-Momenten.



Ihr Alexander Ewers
Bezirksstadtrat für Jugend und Familie



Ihre Claudia Schütz
Jugendamtsdirektorin



Thema: KI entdecken & verstehen

Kompetenzen im Umgang mit KI-Systemen

KI-Systeme sind bereits fest in unseren Alltag integriert: Sie zeigen uns den Weg, übersetzen Sprachen, erstellen Bilder, personalisieren Inhalte und beantworten in Chats Fragen. Doch obwohl KI-Systeme sehr präsent in unserem Leben sind, wissen wir oft nicht, was mit Künstlicher Intelligenz (KI) genau gemeint ist. Was ist ein KI-System und wie entsteht es? Was heißt maschinelles Lernen? Gibt es Regeln für die Benutzung von KI-Systemen?

Das meredo bietet zwei neue Projektstage an, die sich mit den Grundlagen von Künstlicher Intelligenz beschäftigen und zeigen, wie KI-Systeme funktionieren und welche Einflüsse und Auswirkungen der Einsatz von KI auf Schulen, die Arbeitswelt und das Privatleben hat.

Ziel der Projektstage ist es, Verständnis für einen verantwortungsvollen Umgang mit KI-Systemen bei den Schüler:innen zu entwickeln.

Die Schüler:innen entwickeln in den Projekttagen ein grundsätzliches Verständnis für die Funktionsweise von KI-Tools. Durch aktives Experimentieren reflektieren sie unterschiedliche KI-Anwendungen. Sie tauschen sich über die gesellschaftliche Relevanz, die Chancen und die Risiken von KI-Systemen aus und setzen sich praxisnah mit ethischen und rechtlichen Fragestellungen auseinander. Sie lernen Tools wie ChatGPT gezielt zu nutzen.

S43 | Projekttag: KI entdecken

Projekttag 5 Zeitstunden für Klasse 8–13
Mehr Infos auf Seite 37

S44 | Projekttag: KI verstehen

Projekttag 5 Zeitstunden für Klasse 8–13
Mehr Infos auf Seite 37



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.



eSport Liga „Zocken

gegen Rassismus“

Schirmherrschaft



In 2022 startete die eSport-Liga „Zocken gegen Rassismus“ in Berlin-Reinickendorf. Kinder und Jugendliche spielen in Teams EA SPORTS FC™ und vertreten jeweils ihre Freizeiteinrichtung.

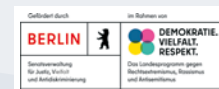
In der Saison 2024/25 findet die Liga parallel in Reinickendorf, Mitte und Marzahn-Hellersdorf an insgesamt 22 Spieltagen (Hin und Rückrunde) statt. Im Anschluss spielen die je 4 besten Mannschaften aus jedem Bezirk an 6 Spieltagen um Platz 1 beider Wettbewerbe.

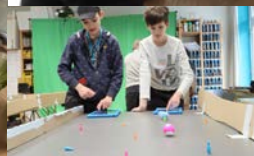
Die Liga schafft ein offenes und tolerantes Umfeld, in dem sich die Teilnehmenden nicht nur sportlich messen, sondern auch soziale Kontakte knüpfen. Zugleich ist das Ziel, über Diskriminierung und Rassismus im Gaming-Bereich aufzuklären und ein positives Signal entgegenzusetzen.

Mehr Infos: www.meredo.de/esport

Projektpartner

- Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin
- meredo e.V.
- Haus der Jugend Mitte
- barrierefrei kommunizieren!
- Kinder und Jugendbeauftragte
- Beteiligungskordinator:innen für Kinder und Jugendliche
- meredo
- Hertha BSC
- Amadeu Antonio Stiftung
- Bezirksamt Reinickendorf
- je 12 Jugendfreizeiteinrichtungen in Marzahn-Hellersdorf, Mitte und Reinickendorf





F01

Winterferien: Kochgenuss mit Graf-Kubel

-  03.02. bis 07.02.2025
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
-  Kinder ab 8 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  12
-  meredo
-  max. 70 EUR pro TN*

#Kochen #Genuss #Kreativität


In den Winterferien laden wir euch ein, zusammen zu kochen! Am ersten Tag überlegt ihr gemeinsam, was ihr in der Woche kochen und backen möchtet. Ihr sucht die Rezepte aus und stellt ein 3-Gänge-Menü zusammen.

Während der Woche macht ihr Fotos und filmt eure Kochabenteuer: Wie entsteht ein Gericht? Welche Zutaten passen zusammen? Wann ist Essen gesund?

Jeden Tag kocht ihr einen Gang und am Freitag gibt es das große Abschlussdinner! Ihr bekocht eure Familien mit dem 3-Gänge-Menü und genießt zusammen euer leckeres Essen.

Osterferien 1: Medienschnupperwoche

F02

-  14.04. bis 17.04.2025
-  9 bis 16 Uhr (Mo–Do)
-  Kinder von 7 bis 10 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  kostenfrei**

#Medien #Spiele #Einstieg

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.

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



F03

Osterferien 2: Überraschungswoche

-  22.04. bis 25.04.2025
-  9 bis 16 Uhr (Di–Fr)
-  Kinder ab 9 Jahren
-  Frühstück / Mittag
-  15
-  meredo
-  max. 50 EUR pro TN*

#Überraschung #Eigeneldeen
#Spaß





Ihr würdet gerne einmal nur das tun, worauf Ihr Lust habt? Dann meldet euch doch für unser Überraschungsprojekt 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.

Sommerferien 1: Streetart on Tour (Ferienreise Frauensee)

F04

-  28.07. bis 02.08.2025
-  Mo–Sa, ganztätig mit Übernachtung
-  Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren
-  Vollverpflegung
-  26
-  Frauensee
-  max. 240 EUR pro TN*

#Streetart #Zeichnen #Farbe
#Reisen

Wir fahren mit euch für 6 Tage ins Kinder- und Jugendherholungszentrum 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 als Video oder Fotos. Außerdem gibt es die Möglichkeit, in der freien Zeit im See zu baden und viele andere Freizeitaktivitäten wahrzunehmen.



F05

Sommerferien 2: JuMP – Film deine Perspektive

📅 04.08. bis 08.08.2025

🕒 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

👥 Kinder und Jugendliche
ab 12 Jahren

🍴 Frühstück / Mittag

📅 15

📍 meredo

€ max. 60 EUR pro TN*

#Cinema #Ausprobieren

#Hollywood #Spaß

Ihr seid fasziniert von der Filmwelt und wolltet immer schon mal hinter die Kulissen blicken? Ihr fragt euch, was es mit den Rufen „Licht!“, „Kamera!“ und „Action!“ auf sich hat?

Bei unserem Ferienprojekt bekommt ihr nicht nur Antworten, sondern könnt aktiv mitwirken! Zusammen erarbeiten wir die Kunst des Filmemachens, indem jeder von euch eine eigenen Kurzfilm produziert. Bringt eure kreativen Ideen ein, setzt sie filmisch um und profitiert von unserer Unterstützung und Technik. Als Höhepunkt der Woche zeigen wir eure Meisterwerke bei einer Film Premiere euren Familien und Freunden. Eure Beteiligung macht den Unterschied!

Sommerferien 3: Klangwelten

F06

📅 11.08. bis 15.08.2025

🕒 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

👥 Kinder und Jugendliche
ab 10 Jahren

🍴 Frühstück / Mittag

📅 15

📍 meredo

€ max. 60 EUR pro TN*

#Sound #Tonstudio

#Klangdesign #Musik

Hast du Lust auf spannende Experimente mit Klängen und Geräuschen? In diesem Ferienprojekt dreht sich alles um die vielfältigen Klangwelten in Medien.

Du wirst die Gelegenheit haben, eigene Musik zu komponieren, Geräusche zu gestalten, Hörspiele aufzunehmen und weitere kreative Soundprojekte zu entwickeln. Am Ende der Woche präsentieren wir eure Ergebnisse bei einer festlichen Abschlussveranstaltung euren Familien und Freunden. Seid dabei und taucht mit uns in die Welt der Klänge ein – Ton ab!



F07 Sommerferien 4: Genial erfinden

- 18.08. bis 22.08.2025
- 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- Kinder ab 8 Jahren
- Frühstück / Mittag
- 15
- meredo
- max. 60 EUR pro TN*

#Genialerfinden #Zeitmaschine
 #Designthinking #Experimente
 #Entdecken

In der Ferienwoche „Genial erfinden“ machen wir die Welt, wie sie uns gefällt. Habt ihr eine Idee, wie Autos in 10 Jahren aussehen werden? Oder welche Kleidung Menschen in der Zukunft tragen? Wollt ihr eine Zeitmaschine bauen? Oder eine Pflanze programmieren, die reden kann?

Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wir überlegen, wie eine gute Idee in die Tat umgesetzt werden kann und machen das meredo zu unserem Labor. Wir erfinden, basteln und programmieren. Am Ende der Woche stellen wir eure Erfindungen euren Familien und Freunden vor.

Herbstferien 1: Medienmacherinnen*

Freude, Wissen und Kreativität für euch Mädchen! Wir laden euch herzlich zu unseren diesjährigen Herbstferienprojekt ein.

Dort habt ihr die Möglichkeit, in die spannende Welt des Videodrehs, der Robotik und der Fotografie einzutauchen. Aber auch eure eigenen Ideen sind gefragt.

Unter dem Motto „Zukünftige Medienmacherinnen“ erwartet euch ein abwechslungsreiches Programm, das sowohl lehrreich als auch unterhaltsam ist.

F08

- 20.10. bis 24.10.2025
- 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- Mädchen ab 9 Jahren
- Frühstück / Mittag
- 15
- meredo
- kostenfrei**

#DIY #Fotografieren #Coding
 #jedenTagwasNeues

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



KI

F09

Herbstferien 2: eSport Trainingslager

📅 28.10. bis 30.10.2025

🕒 10 bis 16 Uhr (Di–Do)

👥 Kinder ab 8 Jahren

🕒 Mittwoch

📅 16

📍 meredo

💰 max. 30 EUR pro TN*

#eSport #Training #Fun

In drei Tagen lernst du, wie ein eSport-Profi trainiert, sich ernährt und respektvoll mit anderen umgeht. eSport erfordert nicht nur Geschick und Konzentration, sondern auch Disziplin und Teamgeist – ganz wie traditionelle Sportarten. Dabei könnt ihr euch in drei der beliebtesten eSport-Titel messen: EA FC 25, Rocket League und Super Smash Ultimate.

Am Ende des Trainingslagers stellt ihr euer Können in einem spannenden Turnier vor Publikum zur Schau und beweist, dass eSport ebenso packend und herausfordernd sein kann wie jeder andere Sport.

Veranstaltungen 2025

11.02.2025

Safer Internet Day / Elternabend | V11

10.05.2025

Family Games Day | V12

09.07. und 10.07.2025

Jugend Medien Demokratie-Tage | V13

18.07.2025

Sommerfest Tegel-Süd | V14

11.10.2025

Tag der Offenen Tür (15. Familiennacht) | V15

31.10. und 01.11.2025






Jugend Medien Kultur-Tage | V16

15.02.2025, 15.03.2025, 17.05.2025, 21.06.2025

Digital.Zusammen.Leben: Mediennutzung in der Familie gestalten. | V17



V11 Safer Internet Day / Elternabend

-  Dienstag, 11.02.2025
-  18 bis 20 Uhr
-  Eltern
-  meredo
-  kostenfrei







#Saferinternet #Elternabend
#Information

Zum Safer Internet Day laden wir Sie herzlich zu einem informativen Elternabend ein. Wir beschäftigen uns mit aktuellen Themen rund um die sichere Nutzung des Internets und den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.

Im Fokus stehen die Herausforderungen und Chancen, die das Internet für Kinder und Jugendliche bietet. Lassen Sie uns gemeinsam darüber sprechen, wie wir unsere Kinder auf ihrem Weg in der digitalen Welt unterstützen können.

Family Games Day

V12

-  Samstag, 10.05.2025
-  13 bis 18 Uhr
-  Kinder, Jugendliche, Familien
-  Snackbar
-  meredo
-  kostenfrei






#Familie #Games #gemeinsam
#altundneu #Spiel #Spaß

Wir haben für euch einen unvergesslichen Spieletag geplant. Egal welches Alter, hier ist für jeden Spielefan das Passende dabei. Von Sport- und Geschicklichkeitsspielen über traditionelle Brettspiele und PC-Hits wie Minecraft und Rocket League bis hin zu einem spannenden VR-Angebot – eine facettenreiche Auswahl erwartet euch. Für alle Wissbegierigen steht zudem ein Informationsstand bereit, der spannende Einblicke in die Welt der Videospiele bietet. Um euer Spielerlebnis abzurunden, sorgen wir auch für kulinarische Highlights, damit ihr gestärkt in die nächste Spielrunde starten könnt. Ihr könnt jederzeit vorbeischaun, allerdings bitten wir um eine unverbindliche Anmeldung mit Angabe der Teilnehmenden.



V13

Jugend Medien Demokratie-Tage






-  Mi, 09.07. und Do, 10.07.2025
-  9 bis 15 Uhr
-  Schulklassen
-  Jugendkulturzentrum
Königsstadt (Prenzlauer Berg)
-  kostenfrei

Ihr interessiert euch für Themen wie KI, Filter, DeepFakes und Co., und ihr wollt euch stark machen gegen Hate Speech? Habt ihr Bock, euch über Beteiligung im Netz und viele weitere Themen auszutauschen?

Dann kommt mit eurer Klasse zu den „Jugend Medien Demokratie-Tagen“ und nehmt Teil an spannenden Diskussionen, Workshops und Mitmachsstationen.

- #Medien #Medienkompetenz
- #DigitaleBildung
- #Medienpädagogik
- #JugendnetzBerlin #Jugendarbeit
- #DemokratieBildung

Sommerfest Tegel-Süd

-  Freitag, 18.07.2025
-  15 bis 18 Uhr
-  Kinder, Jugendliche, Familien
-  Bildungsinsel Tegel-Süd
(inklusive meredo)
-  kostenfrei

Alle Träger der Bildungsinsel Tegel-Süd 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!

- #Greenscreen #Kennenlernen
- #Ausprobieren #Spielen
- #Lagerfeuer



V15 Tag der offenen Tür im Rahmen der 15. Familiennacht

- Samstag, 11.10.2025
- 17 bis 21 Uhr
- Familien mit Kindern
ab 6 Jahren
- meredo
- kostenfrei

#Medien #Kennenlernen
#Ausprobieren #Spielen #Spaß

Wie schon in den letzten Jahren öffnet das meredo auch in diesem Jahr seine Pforten für kleine und große Medienentdecker: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 euch bei einem Getränk und einem Snack stärken.

Wir freuen uns, euch bei der 15. Familiennacht zu sehen!

Jugend Medien Kultur-Tage: Zocken, Tinkern, Tüfteln

V16

Die Medienkompetenzzentren der Berliner Bezirke laden euch zum Ausprobieren, zum digitalen Basteln, Zocken, Quizzen und vielem mehr ein!

Wo? Bei den Jugend Medien Kultur Tagen, dem jährlichen, großen Medienevent für Kinder und Familien ein. Am letzten Herbstferienwochenende öffnet das Jugendkulturzentrum Königsstadt von 10 bis 17 Uhr seine Pforten für junge Spieler:innen, Bastler:innen, Tüftler:innen und interessierte Eltern.

Wir freuen uns auf euch!

- Fr, 31.10. und Sa, 01.11.2025
- 10 bis 17 Uhr
- Familien mit Kindern
ab 6 Jahren
- Jugendkulturzentrum
Königsstadt (Prenzlauer Berg)
- kostenfrei

#Medien #Medienkompetenz
#DigitaleBildung
#Medienpädagogik
#JugendnetzBerlin #Jugendarbeit



V17





Digital.Zusammen.Leben: Medien- nutzung in der Familie gestalten.

Workshopreihe in Kooperation mit der Volkshochschule Reinickendorf

Smartphone, Tablet, Smartwatch, Spielekonsole – eine Vielzahl von Geräten und Anwendungen sind ständig verfügbar und bestimmen (zunehmend) den Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Doch wie, wann und in welchem Umfang Medien genutzt und konsumiert werden – das wird in Familien unterschiedlich gehandhabt. Nicht selten führt es zu Konflikten. Doch könnten Eltern und ihre Kinder sich gegenseitig bereichern und voneinander lernen. Dies möchten wir mit der Reihe „Digital.Zusammen.Leben“ zeigen. Familien sind eingeladen, Themen im Bereich Medienkompetenz offen anzugehen, sich ganz praktisch, vorurteilsfrei und trotzdem kritisch auseinanderzusetzen und Gemeinsamkeiten trotz unterschiedlicher Sichtweisen zu entdecken. Eltern können mit oder ohne Kinder teilnehmen. Wir empfehlen ein Mindestalter von 8 Jahren.

Es werden zunächst vier Workshops im erstem Halbjahr 2025 angeboten, die jeweils am dritten Samstag im Monat in der VHS-Lehrstätte in Frohnau stattfinden. Eine Fortsetzung ist geplant.

Bitte beachten Sie: Eine vorherige Anmeldung bei der VHS zu den jeweiligen Terminen ist erforderlich (eine Anmeldung pro Person).

-  Samstags, 10.30 bis 15.30 Uhr, Termine siehe unten
-  Eltern mit und ohne Kinder ab 8 Jahren
-  VHS Frohnau
-  € 12 EUR pro TN pro Workshop

Zocken – Lust & Frust

Sa, 15.02.2025 | Kursnr. Re1551-F | vhs.link/4C5Qt7



Soziale Netzwerke – bewussten Umgang lernen

Sa, 15.03.2025 | Kursnr. Re1552-F | vhs.link/wTxXbM



Künstliche Intelligenz kennenlernen, ausprobieren, verstehen

Sa, 17.05.2025 | Kursnr. Re1553-F | vhs.link/GdTCQv



Immer Online – Digitale Welt

Sa, 21.06.2025 | Kursnr. Re1554-F | vhs.link/2Wz39R



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 oder per E-Mail an anmeldung@meredo.de



14:00 14:30 15:00 15:30 16:00 16:30 17:00 17:30 18:00 18:30

Wochentag	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
MONTAG				AG 55 14:00 – 15:30 Koch & Back AG						
DIENSTAG					AG 58 15:00 – 16:30 Mädchen Medien Magic AG				AG 51 16:00 – 18:30 Gaming AG	
MITTWOCH						AG 57 15:30 – 18:00 Bewerbungstraining			AG 52 16:30 – 18:00 Streetart AG	
DONNERSTAG				AG 53 14:00 – 15:30 Medienschnupper AG					AG 59 16:00 – 17:30 Sound & Coding AG	

AG51 Gaming AG

-  dienstags in der Schulzeit
-  16 bis 18.30 Uhr
-  Kinder und Jugendliche
ab 10 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei






Anmeldung erforderlich

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

[#Beteiligung](#)

Lust, die bunte Welt der Spiele näher zu erkunden? In der Gaming-AG tauchen wir gemeinsam in verschiedene Spielwelten ein – von spannenden Videospiele bis hin zu fesselnden Brett- und Kartenspielen. Jeder von euch ist eingeladen, sein Lieblingsspiel mitzubringen und es der Gruppe vorzustellen. Und das Highlight: Zusammen planen wir den „Family Games Day“, an dem wir Familien zum gemeinsamen Spielen einladen. Seid ihr dabei? Es wird spannend, lehrreich und natürlich spielintensiv. Wir freuen uns auf euch und eure Spielideen!

AG52 Streetart AG

-  mittwochs 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

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.

AG53

-  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](#)

Koch & Back AG

Kochst du gerne? Magst du Backen? Hast du ein Lieblingsessen? Dann lass es uns zusammen kochen! In unserer Koch & Back AG „Kuchen oder Karotte“ wollen wir mit dir zu echten Kochprofis werden!

Jede Woche überlegen wir gemeinsam, was wir zubereiten wollen und lernen dabei viel über Zutaten. Und natürlich probieren wir alles! Komm zu unserer AG und werde ein echter Foodie!






AG55

-  montags in der Schulzeit
-  14 bis 15.30 Uhr
-  Kinder ab 7 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei

Anmeldung erforderlich

[#Genuss](#) [#Kochen](#) [#Kreativität](#)

AG57 Bewerbungstraining

-  mittwochs in der Schulzeit
-  15.30 bis 18 Uhr
-  Jugendliche von
15 bis 25 Jahren
-  meredo
-  kostenfrei






Keine Anmeldung erforderlich

[#WerBinIch](#) [#WasKannIch](#)
[#Individuell](#) [#Bewerbung](#)
[#Schreiben](#)

Bewerbungsfoto? E-Mail-Adresse? Bewerbung schreiben? Bei dem Gedanken an ein Bewerbungsschreiben raucht dir der Kopf und du weißt gar nicht was überhaupt alles dazu gehört und wie du das alles umsetzen sollst?

Wir helfen dir mit Tipps und Tricks. Gemeinsam mit dir schreiben wir die Bewerbung, scannen und kopieren deine Zeugnisse ein, legen eine E-Mail-Adresse an und du kannst dein eigenes Bewerbungsfoto bei uns erstellen.

AG59 Sound & Coding AG






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

Anmeldung erforderlich

[#Hacking](#) [#Computer](#) [#Codern](#)
[#Tüfteln](#) [#Programmieren](#)

Entdecke die wunderbare Welt der Sound & Coding AG! Hier lernst du nicht nur, wie man einen Computer benutzt und Roboter programmiert, sondern auch, wie du eigene Musikstücke komponierst, interaktive Soundprojekte erstellst oder Spiele mit coolen Soundeffekten entwickelst. Du entscheidest selbst, ob du Game Design, Robotik oder Soundprojekte machen möchtest – und das Beste: Du brauchst kein Vorwissen! Bring deine eigenen Ideen mit und tauche mit uns in die spannende Welt des Programmierens und der Soundgestaltung ein.

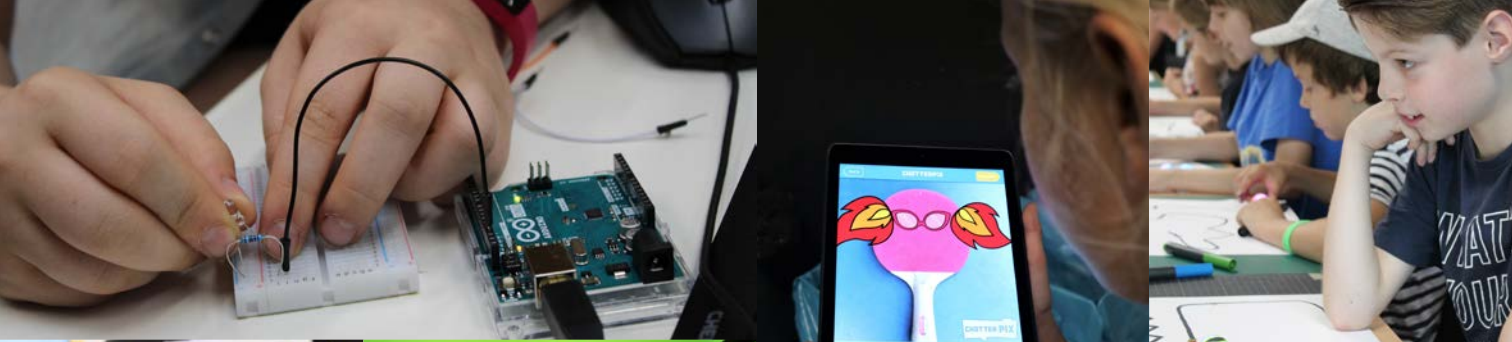
AG58 Mädchen Medien Magic AG

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

Anmeldung erforderlich

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

Habt ihr Spaß an Gaming, Robotik, Videodreh und allem rund um Medien? Wollt ihr mit neuen Geräten und Tools experimentieren? Bei uns könnt ihr eure Kreativität gemeinsam mit anderen Mädchen ausleben und lernen mit Gefahren im Internet umzugehen. Egal, ob Anfängerinnen oder Expertinnen, jede* ist willkommen. Gestaltet die AG mit und entscheidet, welche Projekte wir gemeinsam umsetzen.



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


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 gestalten die Schüler:innen Figuren als 3D-Modelle per App, die anschließend gedruckt werden und die Hauptrolle in einem Trickfilm spielen. Die Gruppen entwickeln eigene Geschichten und setzen diese filmisch um. Sie fotografieren die Szenen im Stop-Motion-Verfahren, schneiden und vertonen den Film selbst. Der fertige Film wird schließlich bei einer Abschlusspräsentation vorgeführt.

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: KI entdecken

Generative KI-Systeme, die beeindruckende Texte und realistische Bilder erzeugen, faszinieren viele Nutzer:innen. Dieser Projekttag vermittelt grundlegendes Verständnis für KI-Systeme und deren Einsatzmöglichkeiten. Neben einer Einführung in die Funktionsweise beleuchten wir auch ethische und rechtliche Aspekte. In Gruppenarbeit werden Storyboards erstellt, die Chancen und Risiken des Einsatzes von KI thematisieren. So erarbeiten die Teilnehmenden ein Bewusstsein dafür, wann und wie KI sinnvoll genutzt werden kann.

Projekttag: KI verstehen¹


Künstliche Intelligenz (KI), Algorithmen und maschinelles Lernen (ML) sind aktuelle Trends, die sowohl Potenziale als auch Risiken mit sich bringen. Sie bieten nicht nur Möglichkeiten der Bild-, Video- oder Texterzeugung sondern durchdringen auch Bereiche wie Medizin, Landwirtschaft oder Logistikprozesse. Der Projekttag "KI verstehen" vermittelt die Funktionsweise von ML anhand von bilderkennender KI und sensibilisiert die Schüler:innen für Risiken und ethische Fragestellungen.

S43

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag
à 5 Zeitstunden

 Klasse 8 – 13


 meredo oder Schule


[#KI](#) [#ChatGPT](#) [#Textgenerierung](#)
[#Kreativität](#)

S44

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag
à 5 Zeitstunden

 Klasse 8 – 13





 meredo

[#KI](#) [#TeachableMachine](#)
[#Bildererkennung](#)

¹ Das Projekt iKIDO – Interaktive KI-Erfahrungsräume für die Digitale Souveränität Jugendlicher ist eine Kooperation der Hochschule Stralsund und dem European Institute for Participatory Media e.V. (EIPCM) mit dem meredo e.V. und wird gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) im Rahmen der Initiative „KI für das Gemeinwohl“.

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

S40

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 9 – 13

 meredo oder Schule

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

[#Demokratie](#)

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 eigene Videos produziert.


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.

S32

Projekttag: Recherchieren und Präsentieren

 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](#)

2. Modularer Aufbau: Lehrkräfte können aus vorgegebenen Modulen wählen und sich die passenden Themen für ihre Schulklasse zusammenstellen. Weitere Informationen auf 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.

Projekttag: Einstieg Calliope


S27

 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.


Projekttag: Roboter


S28

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 2 – 13

 meredo oder Schule

[#Kreativität](#) [#Programmieren](#)

[#Robotik](#)

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.

S42 Projekttag: Foto

 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.

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.

Projekttag: Hörspiel

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: Legetrick


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.

S38

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 4–13

 meredo oder Schule


#Audio #Geschichten


#Kreativität

S30

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag
à 4,5 Zeitstunden


 Klasse 3–13


 meredo oder Schule

#Trickfilm #StopMotion #Film

#Kreativität

S22 Projekttag: Medienschnuppertag

 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 Green-Screen-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.

S35 Projekttag: Computer Skills

 Termin nach Absprache

 Projekttag: 1 Tag
à 4,5 Zeitstunden

 Klasse 7 – 13

 meredo


[#Computerskills](#) [#BasicsamPC](#)

[#ChatGPT](#)

Der Projekttag vermittelt Schüler:innen ab Klasse 7 wichtige Grundlagen am PC. Die Schüler:innen lernen den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm, einem Mailprogramm und einem Videokonferenztool kennen. Sie üben den Einsatz von ChatGPT als unterstützendes Lernwerkzeug für ihre Lernziele und wenden ihr Wissen unmittelbar an.

Informationsabende für Eltern: Sicherheit im Netz

160

 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-Nutzung, soziale Netzwerke oder Cybermobbing erhalten Sie Informationen von erfahrenen Medienpädagog:innen 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

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



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.



Impressum

meredo

Medienkompetenzzentrum Reinickendorf

Namslastr. 45/47, 13507 Berlin

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.

Fotonachweis

Alle Fotos sind urheberrechtlich geschützt. Mit KI erstellte oder bearbeitete Inhalte haben wir mit diesem Symbol gekennzeichnet.



Unser Titelbild wurde ebenfalls mit Hilfe generativer KI erstellt.

meredo  e.V.

 WeTeK Berlin gGmbH
Bildung Arbeit Kultur Medien


jugendnetz
berlin

Kontakt und Anfahrt

meredo

Medienkompetenzzentrum Reinickendorf

Namslastr. 45/47, 13507 Berlin

Telefon (030) 432 30 56

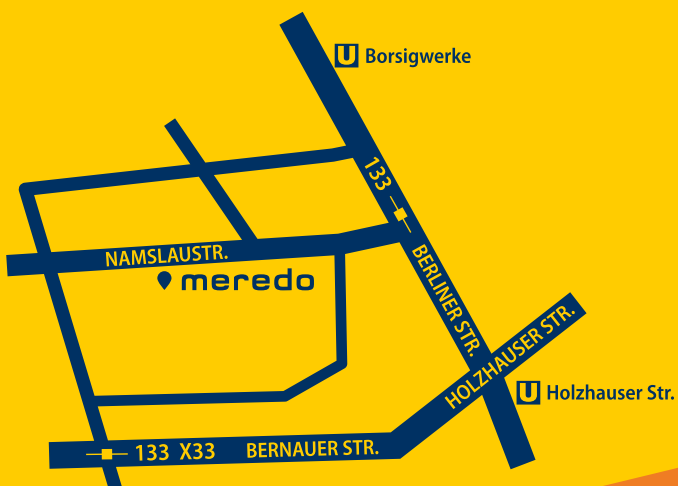
WhatsApp / Signal (01515) 8274237

→ anmeldung@meredo.de

www.meredo.de

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

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



Fragen? Wir sind über WhatsApp und
Signal erreichbar: (01515) 8274237