

meredo



JAHRES PROGRAMM 2026

Medienkompetenzzentrum
meredo in Reinickendorf-West

Inhalt

- 3 Grußwort**
- 4 Titel: meredo – ein neues Kapitel**
- 6 Über uns**
- 8 eSport Liga**
- 10 meredo in leichter Sprache**
- 12 Ferienprojekte**
- 22 Veranstaltungen**
- 32 AG Angebote**
- 34 Projektangebote für Schulen & Träger**
- 50 Angebote für Multiplikator:innen**
- 52 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 immer wieder Maßstäbe: Mit Angeboten, die von 3D-Druck und Greenscreen über iPad-Verleih bis hin zu den neuesten Themen der digitalen Welt reichen. Dieses Jahr können wir uns besonders freuen: Mit der Erweiterung der Räumlichkeiten werden neue Möglichkeiten für kreatives Arbeiten und Lernen geschaffen, in denen Kinder und Jugendliche ihre Ideen noch freier entfalten können.

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 stellen sie sich den Herausforderungen der digitalen Welt und sorgen dafür, dass das meredo ein Ort bleibt, an dem Bildung und Spaß Hand in Hand gehen.

Gerade in Zeiten, in denen Technologien wie Social Media und KI unseren Alltag immer stärker prägen, ist es wichtiger denn je, Medienkompetenz mit analogen Erfahrungen zu verbinden. Deshalb finden bei uns auch weiterhin gemeinsame Aktivitäten wie Kochen, Gärtnern und Sport ihren Platz – Angebote, die nicht nur den Körper, sondern auch die Sinne ansprechen und durch die neuen Räume noch vielfältiger umgesetzt werden können.

Allen Besucherinnen und Besuchern sowie dem gesamten meredo-Team wünschen wir ein erlebnisreiches Jahr 2026 mit vielen inspirierenden Begegnungen und Aha-Momenten.



Ihr Alexander Ewers
Bezirksstadtrat für Jugend und Familie



Ihre Claudia Schütz
Jugendamtsdirektorin



meredo – ein neues

Kapitel beginnt

Seit über 20 Jahren ist das meredo für Reinickendorf und berlinweit ein zuverlässiger Ansprechpartner für medienpädagogische Projektarbeit. Wir haben den Anspruch, Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt zu erreichen und sie beim Aufwachsen mit digitalen Medien zu unterstützen.

Unserer Qualität liegt ein ständiger Prozess der Evaluation, Beteiligung und Weiterentwicklung zugrunde. **Aus diesem Grund freuen wir uns sehr über die Erweiterung unseres Standortes und die Vergrößerung unserer Räumlichkeiten.**

Neue Räume – neue Möglichkeiten

Mit den **neuen Räumen** erhalten wir zusätzliche Möglichkeiten zur Umsetzung unseres Programms, um den Bedürfnissen unserer Zielgruppe und der großen Nachfrage nach unseren Angeboten gerecht zu werden.

Ob in interaktiven Workshops, dem neuen Makerspace zum Tüfteln und Basteln oder unseren abwechslungsreichen Ferienprogrammen. Ziel des

meredo ist, dass Kinder und Jugendliche einen souveränen Umgang mit Medien lernen und Selbstwirksamkeit in der Gestaltung eigener Ideen erleben. Dafür bieten wir eine **umfangreiche technische Ausstattung** sowie ein breites medienpädagogisches Angebot, das von Trickfilm, Streetart, Programmieren, 3D-Druck, Podcast über Demokratiebildung, Aufklärung über Fake News und Hate Speech bis zu Zocken gegen Rassismus reicht.

In unserem **neuen Makerspace** werden Kinder und Jugendliche gezielt und spielerisch an Programmieren, Basteln und Upcycling herangeführt. Im erweiterten Außenbereich können sie Pflanzen ziehen und Bionik hautnah erleben. In den Ferienprogrammen und AG-Angeboten können sie zwischen Podcast, Kochen, Gaming, Programmieren, Zeichnen u.a.wählen.

Verstärkung für unser Team

Damit wir unser umfangreiches Angebot wie gewohnt anbieten können, freuen wir uns über Verstärkung in unserem Team ab 2026.

Wir sind schon mittem im Umbau und freuen aus auf die neuen Möglichkeiten in unserem intern liebevoll „Terminal 2“ getauften Bereich.



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 einzusetzen 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

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

In der Saison 2025/26 findet die Liga parallel in Reinickendorf, Mitte und Marzahn-Hellersdorf an insgesamt 22 Spieltagen (Hin und Rückrunde) statt. Im Anschluss spielen die 4 besten Mannschaften aus jedem Bezirk in einem Champions League Finale um den Gesamtsieg.

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

Schirmherrschaft



eSPORT

gegen Rassismus"



Projektpartner

- Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin
- meredo e.V.
- Haus der Jugend Mitte
- barrierefrei kommunizieren!
- Kinder und Jugendbeauftragte
- Beteiligungscoordinator:innen für Kinder und Jugendliche
- meredo
- Hertha BSC
- Amadeu Antonio Stiftung
- Bezirksamt Reinickendorf
- je 10 Jugendfreizeiteinrichtungen in Marzahn-Hellersdorf, Mitte und Reinickendorf



Was ist das meredo?



Das meredo ist ein Haus für Kinder und Jugendliche in Reinickendorf. Hier kannst du viele Dinge mit Medien ausprobieren.

Zum Beispiel: Fotos machen, Videos drehen, Roboter bauen, spielen oder programmieren.

Im meredo arbeiten Menschen, die dir alles in Ruhe zeigen und dir helfen.

Das meredo ist für Kinder und Jugendliche.

Es gibt auch Angebote für Familien, Schulklassen und Erwachsene.

Im meredo gibt es jetzt neue Räume.

Dort kannst du noch besser ausprobieren, bauen, malen, tüfteln und kreativ sein.

Es gibt viel Platz zum Basteln, Ausprobieren und Arbeiten an eigenen Ideen.

Leicht erklärt

Im Jahr gibt es verschiedene Angebote:



Ferienangebote

In den Ferien kannst du bei Projekten mitmachen. Zum Beispiel kochen, Streetart machen, Trickfilme drehen, Roboter bauen oder Spiele entwickeln.



Veranstaltungen

Es gibt Feste, Familientage und Aktionstage zu Themen wie Internet, Gaming oder Medien.



AG-Angebote

Jede Woche kannst du nach der Schule in eine Gruppe kommen.

Zum Beispiel Gaming, Streetart, Kochen, Programmieren oder Medien ausprobieren.



Mehr Infos:
www.meredo.de/leichte-sprache



F01

Winterferien: Kochgenuss mit Graf-Kubel

02.02. bis 06.02.2026

9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

Kinder ab 8 Jahren

Frühstück / Mittag

18

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.

F02

Osterferien 1: Medienschnupperwoche

30.03. bis 02.04.2026

9 bis 16 Uhr (Mo–Do)

Kinder von 7 bis 10 Jahren

Frühstück / Mittag

20

meredo

max. 50 EUR pro TN*

#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 begebt 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.



F03

Osterferien 2: Überraschungswoche

- 07.04. bis 10.04.2026
- 9 bis 16 Uhr (Di–Fr)
- Kinder ab 9 Jahren
- Frühstück / Mittag
- 25
- 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.

F04

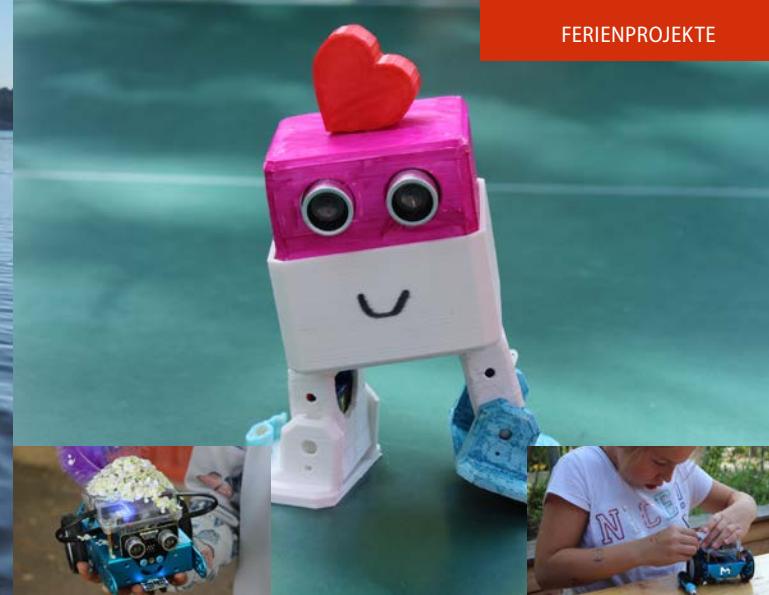
Sommerferien 1: eSport-Days

- 08.07. bis 10.07.2026
- 13 bis 20 Uhr (Mi–Fr)
- Jugendliche ab 10 Jahren
- Gaming Food
- 32
- meredo
- max. 30 EUR pro TN*

#eSport #Training #Fun

Erlebe drei spannende Tage rund um das Thema eSport! Tauche ein in die Welt der Profis: Spiele ausprobieren, gezieltes Coaching erhalten und erfahren, was zu einem gesunden, sportlichen und sozialen Alltag von eSportler:innen gehört.

Gemeinsam trainieren, Strategien entwickeln und Teamgeist stärken – bis es beim großen Abschlussturnier heißt: Wer setzt sich an die Spitze? Jetzt anmelden und dabei sein!



F05

Sommerferien 2: Streetart on Tour (Ferienreise Lindow)

13.07. bis 18.07.2026

Mo–Sa, ganztägig mit Übernachtung

Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren

Vollverpflegung

26

Lindow

max. 250 EUR pro TN*

#Streetart #Zeichnen

#Farbe #Reisen

Wir fahren mit euch für 6 Tage ins Kinder- und Jugendherholungszenrum nach Lindow. 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.

F06

Sommerferien 3: Roboter tüfteln

20.07. bis 24.07.2026

9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Frühstück / Mittag

15

meredo

max. 60 EUR pro TN*

#bunt #funny #Technik

In der Ferienwoche baut ihr eigene Roboter! Als Erstes entwerft ihr euren Roboter. Was soll er können? Danach probiert ihr aus, wie verschiedene Schaltkreise funktionieren, wofür ihr Motoren, Sensoren, etc braucht. Dabei zeigen wir euch auch, wie Löten funktioniert. Dann gestaltet ihr euren Roboter nach euren Belieben mit den verschiedensten Materialien.

Bei der Abschlussveranstaltung könnt ihr eure einzigartigen Roboter präsentieren.



F07

Sommerferien 4: 3D-Druck trifft Trickfilm

03.08. bis 07.08.2026

9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

Kinder und Jugendliche
ab 9 Jahren

Frühstück / Mittag

20

meredo

max. 60 EUR pro TN*

#3DDruck #Trickfilm #Film
#StopMotion

Wisst ihr, wie Trickfilme entstehen? Habt ihr Lust, eigene Spielfiguren zu entwerfen und in einem Film zum Leben zu erwecken? Die Ferienwoche 3D-Druck trifft Trickfilm macht es möglich!

Zuerst überlegt ihr euch eine Geschichte für euren Film. Im Anschluss designt ihr 3D-Figuren und baut die Kulissen für eure Story. Soll euer Film im Weltall spielen? Oder lieber auf dem Fußballplatz? Sollen eure Figuren ein Abenteuer erleben? Oder eine spannende Entdeckung machen? Ihr entscheidet. Und schon kann es losgehen mit dem Filmdreh.

Sommerferien 5: Digitale Zukunftsdesigner:innen

10.08. bis 14.08.2026

9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)

Kinder und Jugendliche
ab 10 Jahren

Frühstück / Mittag

20

meredo

kostenfrei**

#VR #AR #Metaverse #3D
#Zukunft #Design

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

F08



F09

Herbstferien 1: Tanzen & Zeichnen – ein bewegtes Projekt

- 📅 19.10. bis 23.10.2026
- ⌚ 9 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- 👤 Mädchen ab 9 Jahren
- 🍴 Frühstück / Mittag
- 🕒 16
- 📍 meredo
- 💰 max. 60 EUR pro TN*

#Tanz #digitalesZeichnen

Tanz, Bewegung und digitales Zeichnen auf dem iPad verbinden sich zu einer einzigartigen Form des künstlerischen Ausdrucks. Du entwickelst eigene Choreografien und setzt deine Ideen anschließend als digitale Zeichnungen um. Am Ende entsteht ein Produkt, mit dem auch Familie und Freunde deinen Tanz erleben und mittanzen können.

Ein Raum für Fantasie, Selbstgestaltung und gemeinsames Erleben – wo Kreativität auf Ausdrucks Kraft trifft.



F10

Herbstferien 2: JUMP Film

- 📅 26.10. bis 30.10.2026
- ⌚ 10 bis 16 Uhr (Mo–Fr)
- 👤 Jugendliche ab 12 Jahren
- 🍴 Frühstück / Mittag
- 🕒 20
- 📍 meredo
- 💰 kostenfrei**

#Film #Storytelling
#AudiovisuelleMedien #Kamera
#Teamwork

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



Veranstaltungen 2026

KI

10.02.2026

Safer Internet Day / Elternabend | V11

09.05.2026

Family Games Day | V12

24.06. und 25.06.2025

Jugend Medien Demokratie-Tage | V13

03.07.2026

Sommerfest Tegel-Süd | V14

10.10.2026

Tag der Offenen Tür (16. Familiennacht) | V15

30.10. und 31.10.2026

Jugend Medien Kultur-Tage | V16

04.12.2026

Winterzauberfest | V17

21.02.2026, 20.06.2026, 19.09.2026, 21.11.2026

Digital.Zusammen.Leben: Mediennutzung in der Familie gestalten. | V18



Safer Internet Day / Elternabend

V12

Zum Safer Internet Day laden wir Sie herzlich zu einem informativen Elternabend ein. In diesem Jahr steht alles unter dem Motto „**Künstliche Intelligenz (KI)**“. Gemeinsam werfen wir einen Blick darauf, wie KI unseren Alltag verändert, welche Chancen und Risiken sie für Kinder und Jugendliche mit sich bringt und wie ein verantwortungsvoller Umgang damit aussehen kann.

Lassen Sie uns darüber sprechen, wie wir junge Menschen sicher, kritisch und kompetent auf ihrem Weg in einer zunehmend KI-geprägten digitalen Welt begleiten können.

Dienstag, 10.02.2026

18 bis 20 Uhr

Eltern

meredo

kostenfrei

#Saferinternet #Elternabend

#Information



V12

Family Games Day

Samstag, 09.06.2026

13 bis 18 Uhr

Kinder, Jugendliche, Familien

Snackbar

meredo

kostenfrei

#Familie #Games #gemeinsam

#altundneu #Spiel #Spaß

Wir öffnen die Türen für einen Tag voller Spielspaß und entdecken gemeinsam eine bunte Mischung aus klassischen Spielen, modernen Hits und spannenden Neuheiten aus der Welt des Gamings. Ein Info-stand liefert zusätzlich interessante Einblicke, und auch für das leibliche Wohl ist bestens gesorgt.

Kommt einfach vorbei und spielt mit – wir bitten lediglich um eine kurze, unverbindliche Anmeldung mit Angabe der Teilnehmenden.

Jugend Medien Demokratie-Tage

Mi, 24.06. und Do, 25.06.2026

9 bis 15 Uhr

Schulklassen

Jugendkulturzentrum

Königsstadt (Prenzlauer Berg)

kostenfrei

#Medien #Medienkompetenz

#DigitaleBildung

#Medienpädagogik

#JugendnetzBerlin #Jugendarbeit

#DemokratieBildung



V14

Sommerfest Tegel-Süd

Freitag, 03.07.2026

15 bis 18 Uhr

Kinder, Jugendliche, Familien

Bildungsinsel Tegel-Süd
(inklusive meredo)

kostenfrei

#Greenscreen #Kennenzulernen

#Ausprobieren #Spielen

#Lagerfeuer

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 Spaß mit euren Freund:innen bei unseren eSport-Möglichkeiten zu haben.

Feiert mit uns zusammen den Sommer in Tegel-Süd!

V15

Tag der offenen Tür im Rahmen der 16. Familiennacht

Samstag, 10.10.2026

17 bis 21 Uhr

Familien mit Kindern

ab 6 Jahren

meredo

kostenfrei

#Medien #Kennenzulernen

#Ausprobieren #Spielen #Spaß

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

Wir freuen uns, euch bei der 16. Familiennacht zu sehen.



V16

Jugend Medien Kultur-Tage: Zocken, Tinkern, Tüfteln

Fr, 30.10. und Sa, 31.10.2026

10 bis 17 Uhr

Familien mit Kindern
ab 6 Jahren

Jugendkulturzentrum
Königsstadt (Prenzlauer Berg)

kostenfrei

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

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 Königstadt von 10 bis 17 Uhr seine Pforten für junge Spieler:innen, Bastler:innen, Tüftler:innen und interessierte Eltern.

Wir freuen uns auf euch!



Winterzauberfest

Fr, 4.12.2026

16 bis 20 Uhr

Familien mit Kindern
ab 6 Jahren

meredo
 kostenfrei

#Greenscreen #Kennenzulernen
#Ausprobieren #Gaming
#Lagerfeuer #Disco

Auch dieses Jahr öffnet das meredo kurz vor Weihnachten seine Türen: Wir wollen mit euch zusammen das Jahresende feiern. Es gibt eine Disco im Zelt, Lagerfeuer, ihr könnt weihnachtliche Dinge basteln, im Greenscreen-Raum lustige Bilder erstellen und verschiedene andere Dinge ausprobieren.

Bei weihnachtlichen Leckereien wollen wir mit allen Kindern, Jugendlichen und Familien einen schönen Nachmittag verbringen und zusammen viel Spaß haben.

V17



V18

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.

Anmeldung erbieten. Bitte online über ein Benutzerkonto bei den Berliner Volkshochschulen, mit Anmeldeformular oder einfach per E-Mail an die vhs: anna.turre@reinickendorf.berlin.de.

🕒 Samstags, 10.30 bis 15.30 Uhr, Termine siehe unten

👤 Eltern mit und ohne Kinder ab 8 Jahren

📍 meredo

💰 kostenfrei

Smartphone: Was Kinder können und Eltern wissen sollten

Sa, 21.02.2026 | Kursnr. Re1551-F | vhs.link/TBtyFR



Künstliche Intelligenz kennenlernen, ausprobieren, verstehen

Sa, 20.06.2026 | Kursnr. Re1552-F | vhs.link/YWVTz5



Bewusst Online – Social Media im Alltag

Sa, 19.09.2026 | Kursnr. Re1553-H | vhs.link/9rx62G



Zocken – Lust & Frustration

Sa, 21.11.2026 | Kursnr. Re1554-H | vhs.link/HVRD5h





Probier mal unsere

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.

Alle AG-Angebote finden im meredo in der Namslaustraße 45/47, 13507 Berlin statt. Um dabei zu sein, such dir ein Angebot aus und melde dich auf unserer Webseite oder unter anmeldung@meredo.de an.

Wir freuen uns auf dich!

Anmeldung

Online unter www.meredo.de/anmeldung oder per E-Mail an anmeldung@meredo.de



Mehr zu unseren AG Angeboten
www.meredo.de/ag-angebote



Projektangebote für

Schulen & Träger

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 Projekttage 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: Kreativ mit KI

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.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag

à 5 Zeitstunden

Klasse 8 – 13

meredo oder Schule

#KI #ChatGPT #Textgenerierung

#Kreativität

S44

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.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag

à 5 Zeitstunden

Klasse 8 – 13

meredo

#KI #TeachableMachine

#Bilderkennung

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.

Projekttag: Hate Speech

S23

„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.

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: Hass im Netz

S34

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.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

Klasse 6–10

meredo oder Schule

#Kommunikation #SocialMedia
#Hass #Hetz

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

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.

S40

Projekttag: Spielelust – Spielefrust!?

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.

S39

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, welche sie dann in Kleingruppen präsentieren..

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.

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 Schulklassen 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 Berufsfundung spielen?² Die Schüler:innen erhalten Informationen und erarbeiten sich die konkrete Umsetzung anhand von praktischen Aufgaben. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert.

S28

Projekttag: Roboter

Der Projekttag bietet einen Einstieg ins Thema Robotik und einfaches Programmieren. Es kann je nach Altersgruppe und Themenschwerpunkt mit verschiedenen Roboterkits 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.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag

à 4,5 Zeitstunden

Klasse 2 – 13

meredo oder Schule

#Kreativität #Programmieren

#Robotik

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.

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, milhilfe digitaler Medien ein eigenes Hörspiel einzusprechen, zu vertonen und mit Soundeffekten zu unterlegen. So können sie ihre eigenen Ideen als Tondokumente kreativ verarbeiten.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag
à 4,5 Zeitstunden

Klasse 4 – 13

meredo oder Schule

#Audio #Geschichten
#Kreativität

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 verschiedenen Themenangeboten 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: 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.

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag
à 4,5 Zeitstunden

Klasse 3 – 13

meredo oder Schule

#Trickfilm #StopMotion #Film
#Kreativität

S30

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.

S45

Projekttag: KI Entdecker:innen

Termin nach Absprache

Projekttag: 1 Tag

à 5 Zeitstunden

Klasse 5–7

meredo oder Schule

#KI #ChatGPT #Zukunft

#Kreativität

In diesem Projekttag entdecken die Teilnehmenden spielerisch, wie Künstliche Intelligenz funktioniert und wo sie uns im Alltag begegnet. Mit altersgerechten KI-Tools generieren sie Texte und Bilder, entwickeln eigene Ideen und gestalten ein kreatives Projekt. Dabei reflektieren sie, wie KI arbeitet, was Datenschutz bedeutet und warum ein bewusster Umgang mit KI-Systemen wichtig ist. Ein Einstieg in die Welt der schlauen Maschinen – zum Ausprobieren, Verstehen und Weiterdenken.

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.

I60

Informationsabende für Eltern: Sicherheit im Netz

Termin nach Absprache

90–120min

Eltern mit Kindern
ab Klasse 4

Schule

auf Anfrage

#Information #Eltern #Sicherheit



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 Cyber-
mobbing erhalten Sie Informationen
von erfahrenen Medienpädagog:in-
nen vor Ort in der Schule. Sie erhalten
hilfreiche Tipps und Hinweise auf
passende Informationsmaterialien.
Nach einem thematischen Input zu
einem Themenschwerpunkt Ihrer
Wahl können Sie sich miteinander zu
eigenen Erfahrungen austauschen.

Sinnvoll ist eine Gruppengröße ab
zwei Klassen pro Informationsabend.
Es können im Voraus und nach
Absprache eigene Fragen mit Bezug
zum Thema eingebracht werden.

Die Informationsabende werden vom
Träger meredo e.V. durchgeführt.

Kontakt / Terminabsprachen

meredo e.V.

verein@meredo.de

Telefon: (030) 432 30 56

Angebote für Multiplikator:innen

Das meredo unterstützt pädagogische Fachkräfte dabei, Medienkompetenz professionell in ihrer Arbeit zu verankern. Unsere Fortbildungen verbinden theoretische Grundlagen mit praktischen Methoden für den direkten Einsatz in der Familien- und Jugendarbeit.

Digitale Lebenswelten verstehen & begleiten

Zielgruppe: Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe, Familienberatung, Schulsozialarbeit

In vielen Familien sind TikTok, Gaming-Communities und Smartphones ein präsenztes Thema. Doch wie begleiten Sie Eltern und junge Menschen kompetent durch diese Medienwelten? In unserer Fortbildung „Digitale Lebenswelten“ entwickeln Sie praktische Skills für den medienpädagogischen Alltag. Sie verstehen, was Plattformen wie TikTok so faszinierend macht, reflektieren Ihre eigene Haltung und bekommen einen „Erste-Hilfe-Koffer“ voller Methoden für die Elternarbeit. Von Medienregeln bis zur Suchtprävention – praxisnah und direkt umsetzbar.

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Medienpädagogische Haltung entwickeln und reflektieren
- Hands-on-Analyse aktueller Apps und Plattformen (TikTok, Roblox)
- Elternberatung: Von Sorgen zu konkreten Lösungen
- Mediennutzungsverträge als Dialoginstrument
- Methodenkoffer für Gefährdungslagen (Cybermobbing, Cybergrooming, Mediensucht)
- Praktische Online-Tools für die Beratungspraxis

Digitale Lebenswelten – Kompakt

M50

Fokus: Grundlagen und erste Handlungsansätze

Inhalte: Medienpädagogische Haltung, App-Schnuppertest, praktische Elterntipps

- Multiplikator:innen
- Termine nach Absprache
- Workshop 2 Stunden
- nach Absprache
- auf Anfrage

Digitale Lebenswelten – Intensiv

M51

Fokus: Umfassendes Methodentraining mit Praxisübungen

Inhalte: Alle Schwerpunkte mit vertiefter Stationenarbeit und digitalem Methodenkoffer

- Multiplikator:innen
- Termine nach Absprache
- Workshop 6 Stunden
- nach Absprache
- auf Anfrage

Individuelle Fortbildungen für Ihr Team können auf Anfrage konzipiert und durchgeführt werden.

Ihr Ansprechpartner für Fortbildungsangebote

Benjamin Graf-Kubel, E-Mail: info@meredo.de

Weitere Angebote für kommunale Einrichtungen und Träger

- Mobile AG-Angebote
- Online-Plattform für Seminare und Meetings
- Online-Seminare für Schulen (auf Anfrage)
- Technikverleih
- Kooperation und Unterstützung bei ...

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



Foto



Ton



Digitales Basteln



Programmieren



Soziale Netzwerke



Spiele



3D & VR





Impressum

meredo

Medienkompetenzzentrum Reinickendorf

Namslaustr. 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 qGmbH.

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



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)



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