

Unsere Referentinnen und Referenten sind Entwicklerinnen und Entwickler von UNBOX IT:

Steffen Göpfert, Referent für gesellschaftspolitische
Jugendbildung bei der Evangelischen Jugend Sachsen,
Dresden

Annika Gramoll, Referentin für politische Jugendbildung
bei der Evangelischen Trägergruppe für gesellschafts-
politische Jugendbildung, Berlin

Michael Moser, Referent für politische Jugendbildung
bei der Evangelischen Akademie Villigst, Schwerte

Jana Preuß, Jugendbildungsreferentin im Zentrum für
Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene der Jungen
Nordkirche, Rostock

Dr. Hannah Schilling, Studienleiterin Jugendbildung bei
der Evangelischen Akademie zu Berlin

Eingeladen sind Haupt- und Ehrenamtliche in der
Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, Mitarbeitende der
Religions- und Gemeindepädagogik, der Medienpädagogik,
der Jugend- und Schulsozialarbeit sowie Lehrerinnen
und Lehrer.

Der Fachtag ist als Weiterbildung für Lehrerinnen und
Lehrer vom IQ M-V anerkannt.

Organisatorisches

Veranstalterin

Evangelische Akademie der Nordkirche
Am Ziegenmarkt 4
18055 Rostock
rostock@akademie.nordkirche.de
Tel. 0381-2522430

Anmeldung telefonisch oder schriftlich bis
spätestens 18.10.2024
[https://akademie-nordkirche.de/veranstaltungen/
aktuelles/1370](https://akademie-nordkirche.de/veranstaltungen/aktuelles/1370)

Mit der verbindlichen Anmeldung entstehen Kosten
in Höhe von 10 Euro.

Tagungsort

Mediatop Rostock
Grubenstraße 47
18055 Rostock
Tel. 0381 – 4919823

Mit dem ÖPNV bis Straßenbahnhaltestelle Neuer Markt
und ca. 7 min Fußweg.

Gebührenpflichtige Parkmöglichkeiten z. B. am Parkplatz
Petrischanze oder Parkhaus Am Stadthafen, Parkhaus
Altstadt

Am Tag der Veranstaltung sind wir unter der
Mobilnummer 0171-7968004 erreichbar.

Bitte mitbringen: Smartphone oder Tablet

Bilder oder Filmsequenzen, die während der Veranstaltung
entstehen, nutzen wir für die eigene Evaluation oder Öffentlich-
keitsarbeit. Wenn Sie darauf nicht gesehen werden möchten,
sprechen Sie uns bitte an.

Diese Veranstaltung findet im Rahmen der Evangelischen
Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung statt.
Sie wird durch den Kinder- und Jugendplan des Bundesministeri-
ums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Eine gemeinsame Veranstaltung mit dem Mediatop Rostock der
Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern.



Fachtag

UNBOX IT – die Premiere

Digitale Selbstbestimmung lernen

29. Oktober 2024, 9.30 – 16.00 Uhr
Mediatop Rostock, Grubenstraße 47



Wohin verfliegt die Zeit, wenn ich doch nur kurz auf mein Handy schaue? Warum kann ich Apps kostenlos nutzen? Wie mache ich das perfekte Selfie? Wie kann ich erkennen, was im Netz seriös oder ein Fake ist? Und: woher kommen eigentlich die einzelnen Teile in meinem Smartphone? All das sind Fragen rund um die digitale Souveränität.

Wenn wir Kinder und Jugendliche befähigen möchten, digital selbstbestimmt unterwegs zu sein, dann braucht es kreative Ideen, wie die Beschäftigung mit diesen Fragen gelingen kann. Dafür öffnen wir zum ersten Mal die Boxen „UNBOX IT“. Sie eignen sich besonders für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 14 Jahren und sie sind randvoll gefüllt mit comic- und spielbasierten Methoden.

Wir probieren sie selbst aus und überlegen miteinander, wie die Materialien in der pädagogischen Praxis eingesetzt werden können. Im Anschluss werden alle Materialien zur Verfügung gestellt.

Auf einen anregenden Fachtag freuen sich Claudia Carla und Sabine Münch

Programm

Dienstag, 29.10.2024

9.30 Uhr	Ankommen, Willkommenskaffee/-tee mit Einwahl in die Workshops
10.00 Uhr	Begrüßung Claudia Carla und Jana Preuß
10.30 Uhr	Digitale Selbstbestimmung?! Dr. Hannah Schilling und Annika Gramoll
11.00 Uhr	Hands on UNBOX IT parallele Workshops 1. Instadetektive 2. Lüge oder Pflicht 3. Brain Hack
12.30 Uhr	Mittagessen
13.30 Uhr	Hands on UNBOX IT parallele Workshops 4. Digitale Gewalt 5. Der Stoff, aus dem das Netz gemacht ist 6. Spieglein, Spieglein in der Hand
15.00 Uhr	Kaffeepause
15.15 Uhr	Digitale Selbstbestimmung: Was kommt nach dem Spiel? Evaluation und Auswertung Dr. Hannah Schilling und Annika Gramoll
15.45 Uhr	Feedback Steffen Göpfert und Michael Moser
16.00 Uhr	Verabschiedung Claudia Carla und Jana Preuß

Die comic- und spielbasierten Workshops mit Geschichten von Oma Anna und Opa Viktor

1. Instadetektive: Ihr werdet von Firmen als Detektiv*innen angeheuert. Damit diese ihre Produkte noch besser vermarkten können, bekommt ihr die Aufgabe, Instagram-Profile zu durchsuchen und herauszufinden, welches Produkt am besten zu welcher Personengruppe passt. Wie kann aus personenbezogenen Daten Geld gemacht werden? Was verbirgt sich hinter Big Data?

2. Lüge oder Pflicht: Opa Viktor ist eine Flunkerei gehörig aus dem Ruder gelaufen. Nun glauben seine Freunde an eine Verschwörung. Wie kann die (un-)bewusste Verbreitung von Lügen im Netz zum Risiko für Gesellschaft und Demokratie werden? Welche Verantwortung geht mit der Social-Media-Nutzung einher?

3. Brain Hack: „Eigentlich wollte ich nur kurz auf das Smartphone schauen und zack, sind 30 Minuten weg“, beklagt sich Oma Anna. Das Smartphone scheint Zeit zu fressen. Dieses Phänomen wird entschlüsselt. Wie gehe ich selbst mit dem Handy um, welche Strategien nutzen die Online-Plattformen und wie gelingt es, die Zeitfresser zu bändigen?

4. Digitale Gewalt: Ein Kommentar über Opa Viktor geht viral und das hat Folgen. Scheinbar harmlose Worte können immense Auswirkungen haben. Wie hilft ihr Opa Viktor aus der schwierigen Situation heraus? Wie kann man sich vor digitaler Gewalt schützen?

5. Der Stoff, aus dem das Netz gemacht ist: Oma Anna und Opa Viktor wollen ein Smartphone gewinnen. Ihr spielt für sie das Gewinnspiel und macht z. B. einen Eignungstest für eine Tauchschule oder arbeitet am Fließband. Ihr erfahrt dadurch welche Ressourcen für ein Smartphone gebraucht werden und unter welchen Bedingungen es hergestellt wird.

6. Spieglein, Spieglein in der Hand: Als Opa Viktor seine Selfies aus dem Urlaub im Familienchat postet, erkennt er sich fast selbst nicht mehr auf den Fotos. Als Social Media Berater*innen unterstützt ihr Opa Viktor, guten Content zu kreieren. Wie wirkt sich dieser Content auf Geschlechterstereotype, Körperbilder und Vorstellungen eines guten Lebens aus?