

APPGEFAHREN!

DER MEDIENWORKSHOP – KONZEPT UND ABLAUF



APPGEFRAGT

Wie viele APPs sind im Google Play Store ungefähr verfügbar?

(Stand Juni 2019)

A

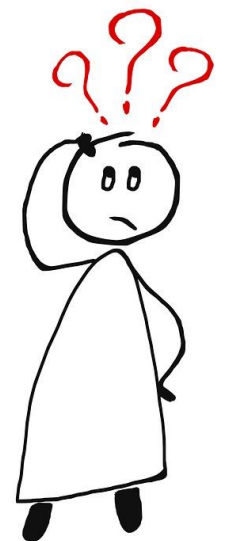
2.650

B

265.000

C

2.650.000



APPSTRACT

APPGEFAHREN ist ein präventiver Workshop der Suchtberatungsstelle Trier e.V. „Die Tür“, der mit Jugendlichen im Alter von 12-21 Jahren durchgeführt werden kann.

Methodisch steht hierbei die aktive Medienarbeit im Vordergrund. Mit zur Verfügung gestellten Tablets werden in einem spielerischen Setting APPs getestet und vorgestellt.

Ziel des Workshops ist das Kennenlernen von kreativen und nützlichen Apps, die Reflektion über das eigene Medienverhalten sowie ein Wissensgewinn über Chancen und Risiken von digitalen Medien und deren Anwendungsmöglichkeiten.

APPGEFAHREN orientiert sich hierbei an den Ressourcen der Teilnehmer/Teilnehmerinnen und möchte in einem offenen Setting – ohne mahnenden Zeigefinger – zum Nachdenken anregen und die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen erweitern.

APPMACHUNGEN

- **Zielgruppe:** Jugendliche im Alter von 12-21 Jahren; der Workshop wird individuell für die Gruppen angepasst
- **Anzahl:** max. 15 Teilnehmer/innen pro Gruppe
- **Dauer:** ca. 3 Zeitstunden (4 Schulstunden)
- **Ort:** Schule, Jugendtreff, Jugendzentren, Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen, Betriebe, Suchtberatung „Die Tür“
- **Techn. Umsetzung:** Tablets (mit WLAN), Kindersicherung, Software zum Zurücksetzen der Geräte

APPLAUF

Baustein	Beschreibung
1	Spaceteam
2	Level 1 Höhle der Tiger
3	Level 2 Job-Master/School-Master
4	Level 3 Always on?
5	Level 4 Creative Superstar
	Feedback und Reflektion

APPGEFRAGT II

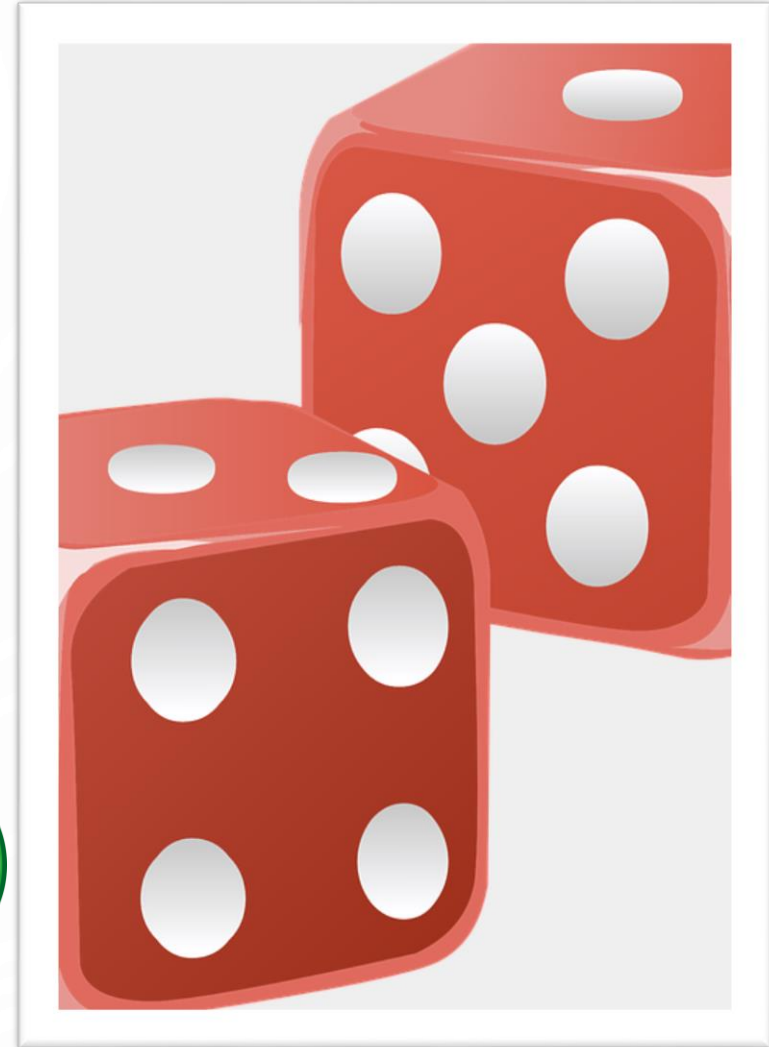
Wenn eine **APP** nicht den Ansprüchen genügt, kann man sein Geld zurückverlangen. Stimmt das?

A

Nein. Man sollte sich den Kauf vorher überlegen.

B

Ja. Sowohl Apple als auch Android-**APPs** lassen sich innerhalb einer bestimmten Frist zurückgeben.



Handysektor – Geld zurück bei APPs?

BAUSTEIN I: SPACETEAM

Beschreibung: Spaceteam ist ein teambasierendes Taktikspiel. Die Teilnehmer/innen befinden sich in einem Raumschiff, welches in den Sog einer Sonne geraten ist. Durch das Ausführen von „Anweisungen“ versucht man aus der Situation zu entkommen.

Der Clou: Die Befehle die eingegeben werden müssen, gelten meist für andere Mitglieder des Teams. Kommunikation und eine schnelle Auffassungsgabe sind wichtig, um bei Spaceteam möglichst weit zu kommen.

Lern-(ziele): Kennenlernen einer „coolen“ teambasierten App als Alternative zum normalen Spielverhalten; Förderung von Problemlösungskompetenzen; Team Building; Einführung in die Materie des Workshops

Dauer: ca. 20-30 Minuten



BAUSTEIN I: SPACETEAM



BAUSTEIN I: SPACETEAM



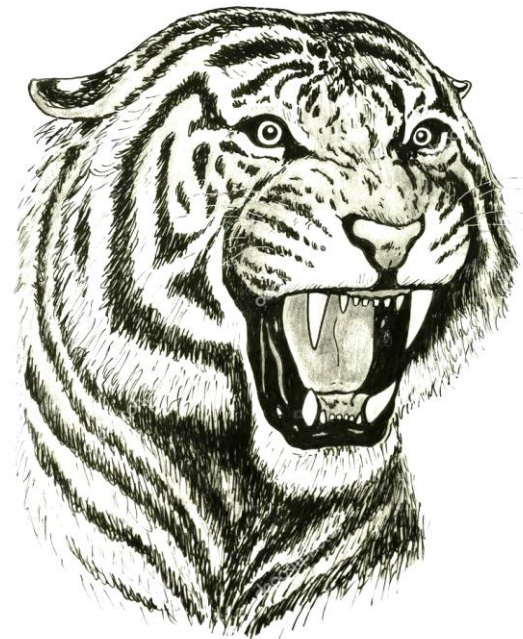
BAUSTEIN II: DIE HÖHLE DER TIGER

Beschreibung: Jeder „Clan“ bekommt einen Ordner auf den Tablets zugewiesen. In den Ordnern finden sich mehrere APPs aus den unterschiedlichsten Bereichen. Die Aufgabe besteht darin, sich die APPs anzuschauen und nach Ablauf der Zeit, eine APP auf kreative Weise vorzustellen.

- Beispiele:
- Führerschein-APP
 - Rauchfrei-APP,
 - Entspannungs-APPs,
 - Freizeit-APPs (Freizeitfinder),
 - Haushaltsbuch-APP,
 - Raumgestaltung-APP
 - u.v.m

Lern-(ziele): Kennenlernen von zahlreichen neuen APPs aus den Bereichen Kreativität und Freizeit; Alternativen zu den eigenen APPs finden.

Dauer: ca. 20-30 Minuten



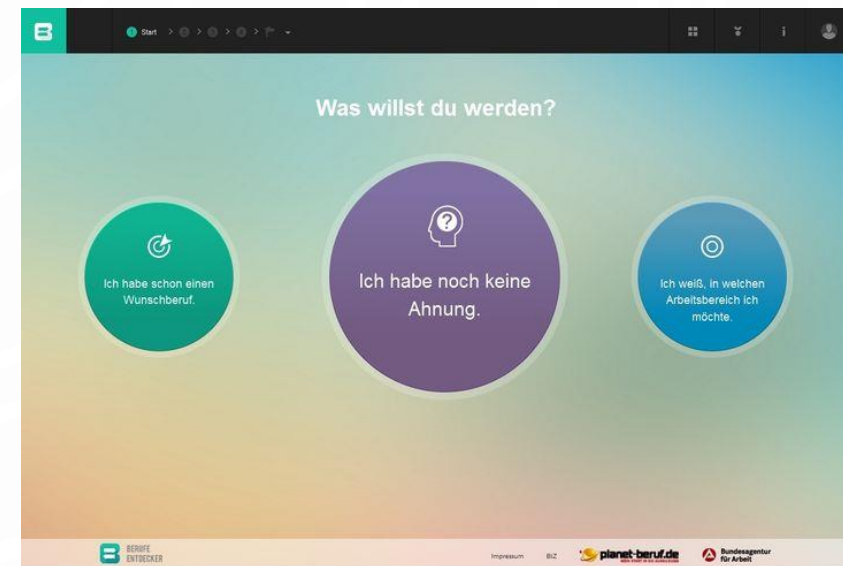
BAUSTEIN III: JOB/SCHOOL-MASTER

Beschreibung: Bei „Jobmaster“ geht es um das Kennenlernen von sinnvollen und nützlichen APPs hinsichtlich der Berufswahl und Bewerbungen

- Beispiele:
- Berufe-Entdecker
 - Azubi-Welt
 - Lehrstellenradar
 - Bewerben APP
 - u.a.

Lern-(ziele): Entdecken, wie diverse APPs den Schulalltag oder die Bewerbungssuche erleichtern können; Kennenlernen von nützlichen APPs für die eigene Entwicklung

Dauer: ca. 30 Minuten



BAUSTEIN IV: ALWAYS ON?

Beschreibung: Die Teilnehmer absolvieren einen Selbsttest über ihr Mediennutzungsverhalten. Anschließend bekommen die „Clans“ die Aufgabe gestellt zu überlegen, „**woran man merken könnte, dass das eigene Medienverhalten zu hoch ist**“.

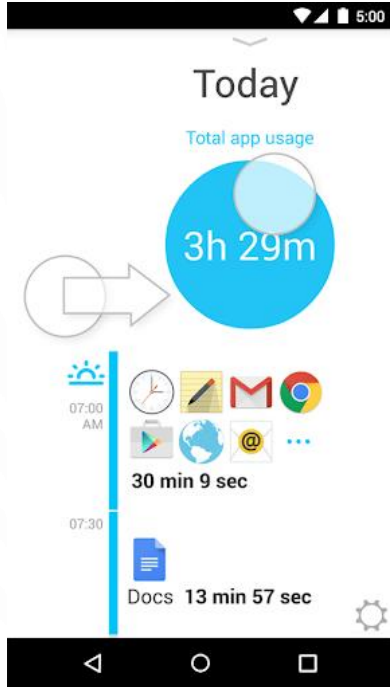
Es werden Möglichkeiten diskutiert, wie man seinen Medienkonsum wieder „unter Kontrolle“ bringen kann.

Lern-(ziele): Feedback zum eigenen Mediennutzungsverhalten; Erkennen von suchtfördernden Aspekten; Möglichkeiten der Kontrolle des Medienverhaltens kennenlernen; Austausch über eigene Erfahrungen; Kennenlernen des Hilfesystems im Bereich schädliches Medienverhalten und Medienabhängigkeit

Dauer: ca. 20-30 Minuten



HANDY-AUSZEIT?



“Quality Time” zeichnet die Smartphone-Nutzung auf

- wie oft der Bildschirm entsperrt wurde
- wie häufig und wie lange welche APP verwendet wurde
- wie oft und lange das Handy insgesamt benutzt wurde



Mit „Forest“ pflanzt man virtuelle Bäume

- Je länger man das Smartphone weglegt, desto größer werden die Bäume
- Mit der Vollversion (für 1,99€) lassen sich sogar echte Bäume pflanzen

BAUSTEIN V: CREATIVE SUPERSTAR

Beschreibung: Die „Clans“ erstellen ein Stop-Motion Video. Es besteht die Möglichkeit, die unter Level 3 gesammelten Aspekte der „zu hohen Mediennutzung“ mit Spielfiguren nachzustellen.

Zusätzlich können durch Musik-APPs Hintergrundgeräusche oder ganze Musikstücke erstellt werden.

Lern-(ziele): Kennenlernen von kreativen Nutzungsmöglichkeiten von Smartphones und Tablets; Verankerung des in Level 3 gelernten in einem kreativen Gestaltungsraum

Dauer: ca. 20-30 Minuten



APPGEFRAGT III - MASTERFRAGE

3-FACH PUNKTE!

Welche **APP** ist laut Ergebnissen einer Studie (JIM-Studie 2018) für Jugendliche von 12-19 Jahren am **wichtigsten?**

A

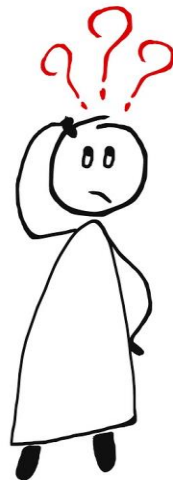
snapchat

B

whatsAPP

C

youtube



The image features a central blue rectangular area with white text. The background is white with faint, light blue concentric circles. In the four corners, there are decorative circuit-like patterns consisting of thin blue lines and small circles, resembling a stylized PCB or network diagram.

VIELEN DANK!

IHR WART
APPGEFAHREN!