

Auf und Ab – Warm Up

Lernziele:

Diese Kennlernmethode soll einen Einstieg erleichtern. Die TN lernen sich und ihr Medienverhalten kennen und der Teamende erhält einen ersten Eindruck der Mediennutzung der TN.

Ablauf:

Der Teamende stellt medienbezogene Fragen. Kann diese Frage mit einem „Ja“ beantwortet werden, stehen die TN auf und können bei Interesse noch tiefergehender befragt werden. Bei einem „Nein“ bleiben sie sitzen.

Alternativen:

Die Fragen können je nach thematischem Bedarf verändert werden. So können auch Fragen mit dem Fokus auf Medienwissen gestellt werden, um die Kenntnisse der TN vorab festzustellen.

Vorlage – Auf und Ab

1. ... besitzt du ein Smartphone?
2. ... hast du schon mehr als 4 besessen?
3. ... besitzt du ein Tablet?
4. ... zockst du gern Computerspiele?
5. ... spielst du gern Pubg?
6. ... hast du einen Facebook-Account?
7. ... nutzt du WhatsApp?
8. ... hast du dir bei YouTube schon mal ein Video angesehen?
9. ... hast du bei YouTube oder einer anderen Plattform schon etwas selbst hochgeladen?
10. ... hast du schon einmal ein Video/Foto kommentiert?
11. ... hörst du Musik über das Internet?
12. ... gibt es bei dir zuhause Regeln zur Internetnutzung?
13. ... hast du schon einmal schlechte Erfahrungen im Internet gemacht hat?
14. ... guckst du vor dem Schlafen gehen auf dein Smartphone?
15. ... weckt dich dein Handy?
16. ... wer nutzt andere Messenger-Dienste als WhatsApp und Facebook?
17. ... verstehst du den ganzen Datenschutzkram?
18. ... hast du schon mal ein Foto mit einem anderen Menschen gepostet, ohne diesen vorher zu fragen?

Idee: Erleichterung des
Workshopeinstiegs,
Kennenlernen und
Wissensabfrage

Phase:
Kennenlernen

Zeitaufwand:
10 Minuten

Altersgruppe:
ab 12 Jahren

Redaktion:

Projekt „Jugend, Medien,
Partizipation“,
Haus Neuland e.V.



Das Projekt JuMP up! wird
gefördert durch das Land
Nordrhein-Westfalen.

