



VORWORT

Die Jugendinfo ist ein Spezialist für Schulworkshops zu jugendrelevanten Themen in ganz Ostbelgien. Ob Medien, politische Bildung oder Leben A-Z: in altersgerechter Form bieten die Aktivitäten Raum für interaktiven Austausch und spielerische Informationsvermittlung.

Neben der aufsuchenden Jugendinformationsarbeit, dienen die Büros in Eupen und Sankt Vith als Anlaufstelle für Jugendliche, Eltern und Multiplikatoren. Nicht zuletzt setzt die Jugend-

info ihren öffentlichen Auftrag durch spezifische Projekte und Kampagnen, auch mit zahlreichen Partnern, um.

Die hier aufgeführten Workshops und Spiele können die Mitarbeiter der Jugendinformationszentren im Norden und Süden der Deutschsprachigen Gemeinschaft auf Termin in Schulen, Jugendgruppen, Jugendtreffs o.Ä. durchführen.

Alle unsere Dienste sind kostenlos!

BUCHUNG DER WORKSHOPS:

Wenn Sie einen Workshop der Jugendinfo buchen wollen, melden Sie sich bitte bei:

Nicole Keutgen

workshop@jugendinfo.be

0871 744 119

Um einen passenden Termin zu finden, bitten wir Sie, aus organisatorischen Gründen, sich frühzeitig zu melden. Weitere Details werden Telefonisch oder per Mail besprochen.



INHALTSVER- ZEICHNIS

MEDIEN

1. CLEVER ONLINE: Mediennutzung allgemein
2. WAS POSTE ICH? WAS NICHT?: Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken
3. CYBERMOBBING: Prävention und Umgang
4. GAMING: DAS MUSS ICH WISSEN! Altersgerechter Umgang mit Onlinespielen
5. FAKE NEWS OR NOT: Welchen Informationen kann ich trauen?
6. SEXTING, NUDES & CO: Interaktiver Workshop
7. DIGITAL WELLBEING: Tipps für die gesunde Handynutzung

POLITISCHE BILDUNG

1. WAHLEN & DEMOKRATIE: Mein Einfluss als Bürger und der Einfluss der Politik auf mein Leben
2. JEOPARDY SPIEL WAHLEN: Interaktives Quiz
3. DEMOCRACITY: Demokratische Grundprinzipien besser verstehen
4. EUROPASPIEL: Europa besser verstehen

LEBEN A -Z

1. WAS KOSTET DAS LEBEN?: Wie teile ich mein Geld richtig ein
2. AUF EIGENEN BEINEN STEHEN: Endlich 18! Und jetzt?
3. MEINE STÄRKEN: Positive Eigenschaften bewusst werden
4. SPRACHE ZEIGT RESPEKT: Strukturelle Diskriminierung im Sprachgebrauch

FÜR PROJEKTAGE

1. FUTURUM: Berufsorientierung mal anders
2. EUROPA: Was uns verbindet

01.

CLEVER ONLINE

Mediennutzung allgemein

1. - 2. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Im 1. Teil des Workshops sollen die Schüler sich zu verschiedenen Fragen bezüglich der Mediennutzung positionieren. Hier geht es vorrangig um das Recht am eigenen Bild und ihr eigenes Verhalten in Gruppenchats. Im 2. Teil spielen die Schüler in Gruppen gegeneinander. Dabei können sie Fragen aus verschiedenen Kategorien und Schwierigkeitsgraden wählen und somit Punkte sammeln. Die Kategorien sind Apps + Spiele, Smartphone, Internet, Sicherheit und Soziale Netzwerke.

03.

CYBERMOBBING

Prävention & Umgang

1. - 3. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

In mehreren Schritten wird das Thema Cybermobbing mit den Schülern besprochen. Zunächst schaut man gemeinsam einen Film, bei dem ein konkreter Fall von Cybermobbing dargestellt wird. Die Schüler erhalten den Auftrag, das Verhalten der verschiedenen Protagonisten zu beobachten und zu analysieren. Danach wird das Beobachtete besprochen und auf den Alltag übertragen. Jeder Schüler schlüpft reihum in eine der Rollen und spricht aus der Sicht der jeweiligen Person über seine Gefühle, sein Handeln und seine Motivation. Zum Schluss werden jeweils Handlungsempfehlungen ausgearbeitet.

02.

WAS POSTE ICH, WAS NICHT?

Selbstdarstellung in Sozialen Netzwerken

1. - 3. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Jugendliche nutzen soziale Netzwerke, weil sie bestimmte Bedürfnisse befriedigen: nach Kommunikation, nach Selbstfindung und -darstellung, nach gemeinsamen Erlebnissen, nach Freiräumen und hin und wieder auch nach Grenzüberschreitungen. Und nicht zuletzt weil sie Spaß machen. Aber gerade bei sozialen Netzwerken, die stark auf Bilder setzen, zeigt sich auch eine negative Seite der Selbstinszenierung. Models und Schauspieler werden im Netz stark optimiert und idealisiert dargestellt. In dieser Animation wird mit den Jugendlichen über Influencer und deren Beweggründe sowie über Bildbearbeitung und Bildrechte geredet um sie in ihrer eigenen Identität zu stärken.

04.

GAMING: DAS MUSS ICH WISSEN

Altersgerechter Umgang mit Onlinespielen

1. - 3. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

In kleinen Gruppen wird das Spielverhalten der Kinder hinterfragt und analysiert, welche positiven und negativen Seiten Games auf den Alltag der Kinder haben. In einem 2. Teil werden Klassenregeln für eine „gesunde Nutzung“ mit den Kindern erarbeitet.

05.

FAKE NEWS OR NOT?

Welchen Informationen kann ich trauen?

1. - 7. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Die Jugendlichen sind tagtäglich im Internet unterwegs. Jedoch entspricht nicht immer alles der Wahrheit, was dort präsentiert wird. In diesen Schulstunden wird über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Schülern gezeigt, wie sie Falschmeldungen identifizieren können. Sie lernen, die unbewusste Manipulation in den sozialen Netzwerken zu hinterfragen und mit einem kritischen Blick, die digitale Welt zu betrachten.

07.

DIGITAL WELLBEING

Tipps für die Gesunde Handynutzung

1. - 7. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Digital, aber richtig! Natürlich sind Smartphones nicht mehr aus der Welt wegzudenken. Deshalb ist es wichtig zu lernen, wie man richtig mit den digitalen Möglichkeiten umgeht. In diesem Workshop erhalten die Schüler einige wichtige Tipps und Tricks, wie sie ihr „digitales Wohlbefinden“ steigern können.

06.

SEXTING, NUDES & CO

Interaktiver Workshop

1. - 7. Sekundarschuljahr

1-2 Schulstunden

Der Workshop soll über Sexting informieren, auf die Gefahren und mögliche (juristische) Konsequenzen hinweisen, Möglichkeiten zu reagieren aufzeigen und einen Austausch über das Phänomen ermöglichen. Die Schüler müssen interaktiv mit Tablets rund um das Thema Sexting verschiedene Fragen beantworten, zwischendurch werden kurze Erklärvideos gezeigt und über spezifische Situationen gesprochen.



01.

WAHLEN & DEMOKRATIE

Meinen Einfluss als Bürger und der Einfluss der Politik auf mein Leben

Ab 4. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Die Politik und die Regierungsform eines Landes entscheidet massgeblich über die Art und Weise wie wir leben können.

Bei diesem Workshop werden folgende Fragen thematisiert: Was ist eine Demokratie? Wie ist unser Land aufgebaut? Welche Parteien gibt es? Wie sehen die Wahlprogramme der Parteien aus? Welchen Einfluss hat das Parlament auf unser Leben?

03.

DEMOCRACY

Demokratische Grundprinzipien besser verstehen

1. - 7. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Democracy ist ein Spiel, bei dem die Schüler aktiv erleben wie Parteien Programme, Ideen und Prioritäten ausarbeiten, wie Kompromisse erarbeitet werden und wie sich die Arbeit im Parlament darstellt. Bei Ausreichender Zeit kann ebenfalls die Arbeit in den Kommissionen simuliert werden. Dabei wird fortwährend debatiert, diskutiert und erlebt was eine demokratische Welt ausmacht.

02.

JEOPARDY SPIEL ZU DEN WAHLEN

Ab 4. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Bei einem interaktiven Jeopardy Spiel beantworten die Schüler in Gruppen Fragen zu Parteien, Begriffen, Aufgabenbereichen, Wahlprozedur, politische Instanzen und Demokratie.

Dieser Workshop ist besonders für Erstwähler geeignet.

04.

EUROPASPIEL

Europa besser verstehen

Ab 3. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

In diesem Brettspiel werden den zukünftigen Wählern die EU und die unterschiedlichen Institutionen näher gebracht. In einem Jeopardy müssen die Jugendliche in Gruppen Fragen zum diesen Themen beantworten: Geschichte der EU, Wer tut was in Europa?, Was passiert in Europa?, EU-Mitgliedstaaten, Wie hat die EU einfluss auf unser leben...

Für diesen Workshop empfehlen wir, dass Thema EU / Europäische Institutionen bereits im Unterricht behandelt zu haben.



01.

WAS KOSTET DAS LEBEN?

Wie teile ich mein Geld richtig ein.

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal 25 Teilnehmer (in maximal 5 Gruppen)

2 Schulstunden

Nach der Sekundarschule gibt es verschiedene Optionen für Jugendliche. Diese werden den Schülern interaktiv vorgestellt.

Im 2. Teil der Animation schlüpfen die Jugendlichen in die Rolle einer Person, die gerade ihr Diplom erhalten hat, ihr erstes Gehalt bekommt und seit kurzem ihre erste Wohnung mietet. Die Spieler*innen bekommen ein monatlichen Durchschnittsgehalt (pro Gruppe) zur Verfügung gestellt. Nun müssen sie gemeinsam überlegen wofür sie ihr Geld im Monat ausgeben möchten, wieviel eine Monatsmiete zirka kostet oder wieviel sie für Versicherungen und Ernährung im Monat brauchen.

03.

MEINE STÄRKEN

Positive Eigenschaften bewusst werden.

Ab 4. Sekundarschuljahr

2 Schulstunden

Was sind meine Eigenschaften? Was kann ich besonders gut? In diesem aufwertenden Workshop lernen die Jugendlichen ihre Stärken und Schwächen bewusst wahrzunehmen. Gerade für Jugendliche ist es oft schwer, ihre eigenen Fähigkeiten zu benennen. Mit spielerischen Übungen lernen sie, dass jeder viele Fähigkeiten und positive Eigenschaften hat.

02.

AUF EIGENEN BEINEN STEHEN

Endlich 18! Und jetzt?

Ab 6. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer

2 Schulstunden

„Was muss ich über den Einzug in die erste Wohnung wissen? Welche Versicherungen sind für mich wichtig? Wie kann ich Geld sparen?“ Diese Fragen und viele mehr werden in dem interaktiven Brettspiel beantwortet. Im Anschluss an den Workshop erhalten die Jugendlichen eine Informationsmappe, wo alle Themen des Brettspiels nochmals ausführlicher erläutert werden.

04.

SPRACHE ZEIGT RESPEKT!

Strukturelle Diskriminierung im Sprachgebrauch

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal 25 Teilnehmer (in maximal 5 Gruppen)

2 Schulstunden

2 Schulstunden

Diese Animation wurde im Zuge der Kampagne „Sprache zeigt Respekt in Zusammenarbeit mit dem RDJ erstellt. Konkret geht es darum, sprachlich diskriminierende Äußerungen zu identifizieren, zu definieren und zu entkräften. Die Schüler müssen selber aktiv werden und Alternativen für ihren Sprachgebrauch finden. Oft wird auch über persönliche Erfahrungen mit diskriminierender Sprache ausgetauscht.

ANGEBOT FÜR PROJEKTTAGE

01.

FUTURUM

Berufsorientierung mal anders

Ab 4. Sekundarschuljahr

3 Tage

Maximum 10 Teilnehmer

Ort: In der Schule oder Jugendherberge in Malmedy

Auf dich Teilnehmer warten 3 Tage Workshops und coole Aktivitäten, die bei der Berufsorientierung helfen. Es werden Fähigkeiten, Interessen & Werte entdeckt, die neue Möglichkeiten für die Zukunft bieten.

02.

EUROPA

Was uns verbindet

Ab 4. Sekundarschuljahr

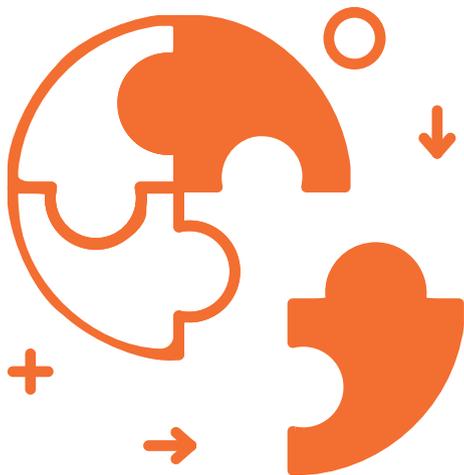
3 Tage

Ort: Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Europaparlament in Brüssel

Anbieter: Partnerschaft von Jugendinfo, Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Institut für Demokratiepädagogik

Da die Jugendlichen für die Europawahlen 2024 schon mit 16 wählen gehen können, bieten wir eine Möglichkeit Europapolitik im Alltag verstehen und die Herausforderungen der EU-Politiker hautnah erleben zu können.

Wir besuchen die Demokratiefabrik im Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft, schauen wie die EU Einfluss auf unser Leben hat und machen einen Ausflug zum Europaparlament in Brüssel.



Herausgeber:

Jugendinfo Ostbelgien

Gospertstraße 24, B-4700 Eupen
+32 (0)87 744 119
eupen@jugendinfo.be

Vennbahnstraße 4/5, B-4780 St.Vith
+32 (0)80 221 567
stvith@jugendinfo.be

Öffnungszeiten:

Di-Fr : 11h bis 17h

Beratungen können jedoch auf Termin auch außerhalb dieser Zeiten stattfinden.

www.jugendinfo.be



Jugendinfo Ostbelgien



Jugendinfo_Ostbelgien

Impressum:

Diese Broschüre ist eine Initiative der Jugendinformationszentren in der Deutschsprachigen Gemeinschaft.

Der Abdruck und die Vervielfältigung dieser Broschüre ebenso wie die Übersetzung, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers gestattet.

Bearbeitet im September 2023