



gen alpha -

Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen

Motivierend und zeitgemäß unterrichten – um dieses Ziel zu erreichen hilft es, die digitale Lebenswirklichkeit unserer Schülerinnen und Schüler zu kennen. Unsere Fortbildungsreihe *gen alpha* ermöglicht es Ihnen, Einblicke in die Social Media-, Gaming-, eSports-Realitäten der Generation Alpha (ab ca. 2010 Geborene) zu gewinnen und die sich daraus ergebenden Perspektiven aber auch Gefahren kennenzulernen. Daraus ergeben sich auch vielfältige Impulse zu einer kompetent(er)en Medienerziehung.

Einige Highlights sind...



106/S0403

16.4.2024

gen alpha -

„Die können sich nicht mehr konzentrieren!“ – Lernpräferenzen der Generation Alpha und didaktische Gestaltungsmöglichkeiten



106/S0425

16.5.2024

gen alpha -

Digital streetwork –
Jung, online, plz send help



106/S0554

3.6.2024

gen alpha -

Der Einfluss der Influencer –
so funktioniert das Business
mit dem Content





APRIL

10.4.2024 15:00 UHR	106/S0227	Digitale Mündigkeit durch Game-based Learning?! <i>Dauer: ca. 75 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.3 3.1 6.5	I/II
16.4.2024 16:00 UHR	106/S0403	„Die können sich nicht mehr konzentrieren!“ – Lernpräferenzen der Generation Alpha und didaktische Gestaltungsmöglichkeiten <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 3.1	I/II
16.4.2024 17:30 UHR	106/S0205	BR macht Schule: Wie tickt TikTok? <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 2.1 3.1	I/II
17.4.2024 14:30 UHR	106/S0225	Faszination jugendliche Lebenswelten: Gewalt und Pornografie im Netz <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Gymnasium, Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	6.1 6.3 6.4	I/II
17.4.2024 16:00 UHR	106/S0178	BR macht Schule: Respekt statt Hass! Umgang mit Hate Speech im Schulalltag <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
18.4.2024 16:00 UHR	106/S0188	E-Sport Teil 1: Was fasziniert Jugendliche? <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Gymnasium, Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	3.1 5.3 6.1	I/II
22.4.2024 17:30 UHR	106/S0206	BR macht Schule: TikTok Workshop <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	3.1 5.3 6.4	III/IV
23.4.2024 14:30 UHR	106/S0145	Angemessener Umgang mit digitalen Medien Teil 1 – polizeiliche Aufgabe und Hilfe <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.3 1.4 2.3	I/II
25.4.2024 16:00 UHR	106/S0189	E-Sport Teil 2: Wie sieht die Welt des E-Sport aus? <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Gymnasium, Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	3.1 5.3 6.1	I/II
29.4.2024 16:00 UHR	106/S0190	E-Sport Teil 3: E-Sport - einbinden im Schulkontext...? <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Gymnasium, Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	3.1 5.3 6.1	I/II
30.4.2024 14:30 UHR	106/S0142	Angemessener Umgang mit digitalen Medien Teil 2 – Prävention in der Schule ab Jahrgangsstufe 5 <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.3 1.4 2.3	I/II

gen alpha -

Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen





MAI

6.5.2024 16:00 UHR	106/S0317	In-App-Käufe und andere Verkaufsstrategien der Spieleindustrie <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
7.5.2024 16:00 UHR	106/S0555	Was zockt die Jugend? <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
8.5.2024 16:00 UHR	106/S0515	E-Sport Teil 4: Zusammenfassung und Lehrerperspektive <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	3.1 5.3 6.1	I/II
15.5.2024 16:00 UHR	106/S0556	Fluch und Segen YouTube <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
16.5.2024 15:00 UHR	106/S0425	Digital streetwork – Jung, online, plz send help <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.3 1.4 6.5	I/II

JUNI

3.6.2024 15:30 UHR	106/S0554	Der Einfluss der Influencer – so funktioniert das Business mit dem Content <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 2.1 6.1	I/II
5.6.2024 15:30 UHR	106/S0553	Verschwörungsmymen – so sensibilisieren Sie ihre Klasse <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 2.1 6.5	I/II
10.6.2024 15:00 UHR	106/S0436	Was spielen unsere Schülerinnen und Schüler? <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.3 1.4 6.5	I/II
10.6.2024 17:00 UHR	106/S0557	Recherche und Lernen Anno 2024 <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
12.6.2024 14:00 UHR	106/S0422	Game Hits: was gerade in ist! – Teil 1 <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
12.6.2024 15:30 UHR	106/S0537	Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken zwischen Empowerment und Einengung <i>Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.5	I/II
17.6.2024 14:00 UHR	106/S0423	Game Hits: was gerade in ist! - Teil 2 <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II
19.6.2024 16:00 UHR	106/S0284	TikTok 2024 <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Gymnasium, Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	6.1 6.2 6.4	I/II
26.6.2024 14:00 UHR	106/S0530	Musikvideos und ihre Bedeutung für Jugendliche <i>Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I/II; fachunabhängig</i>	1.4 3.1 6.1	I/II

gen alpha

Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen

