



HERZLICH WILLKOMMEN AUF DEM CONCEPTOPIA.CAMPUS

ONLINE-SEMINAR AM 26.08.2021

ABLAUFPLAN

PHASE I: Wiedererkennen & Reflexion Selbstlernphase

10.00 - 10.15 Uhr

Checkin

10.15 - 11.00 Uhr

Rückblick auf unsere Reise + DIY Starterkit

PHASE II: Weitere Tipps fürs Medienkonzept

11.10 - 11.45 Uhr

Medienkonzepte Zusammenfassend

PHASE III: Reflexion und Feedback Campus

12.00 - 12.35 Uhr

Wir sind der Campus. Kreativaufgabe.

12.35 - 13.00 Uhr

Vorstellung der Ergebnisse und Abreise

PHASE I: WIEDERERKENNEN & SELBSTLERNPHASE



CHECKIN CONCEPTOPIA - LETZTE RUNDE



The screenshot shows a digital poll interface with a purple-to-blue gradient background. At the top left is a logo, and at the top right is an information icon 'i'. Below the logo are two tabs: 'Check-IN-Fragen' (active) and 'Check-OUT-Fragen'. The central area displays the question 'Was erhoffst du vom heutigen Workshop/ Meeting/ Seminar?' in white text, flanked by left and right arrow icons. At the bottom, there is a button labeled 'andere Frage' with a spiral icon, and three icons for filtering, adding, and sharing. The bottom right corner contains the text 'Impressum + Datenschutz'.

Check-IN-Fragen Check-OUT-Fragen

Was erhoffst du vom heutigen Workshop/
Meeting/ Seminar?

andere Frage

Impressum + Datenschutz

SELBSTLERNPHASE: RÜCKBLICK AUF DEINE REISE ZUM MEDIENKONZEPT

- Da kam ich her und da will ich jetzt hin
- Das bringe ich jetzt mit und das brauch ich noch
- Fragen zu den einzelnen Modulen
Z.B. Welche Hürden siehst du noch beim Schreiben eines Medienkonzepts?
- Wie könnte eine Vernetzung der Teilnehmer*innen im Anschluss an den Campus aussehen?

MODUL 1: DAS.BAACKE.PRINZIP



KOGNITION



KOGNITION/ANNAHMEN

VERÄNDERBAR DURCH INFORMATION

EMOTION



WERTVORSTELLUNG

SCHWER ZU VERÄNDERN

HANDLUNG



VERHALTEN

WENN EMOTION ≠ HANDLUNG
ENTSTEHT KOGNITIVE DISSONANZ

HALTUNGSMODELLE DER MEDIENPÄDAGOGIK

BEWAHREND/ BESCHÜTZEND

Förderung von
Kinder-/Jugend-
gerechten Medien-
angeboten

Schutz vor
schädlichen
Medieneinflüssen

Basis: Jugend-
medienschutz

ALLTAGS- ORIENTIERT

Selbstreflexion des
Medienalltags

besonders positive/
negative Medien-
erfahrungen

Basis: Medienumgang
bewusster gestalten
(z.B. Medientagebuch)

AUFKLÄREND

Medienwirkungen
abzuschwächen/ in
positive Bahnen zu
lenken

viel Wissen über die
Funktionsweisen der
Medien vermitteln,
Algorithmen usw.

Basis: meistens
Frontal und nicht
selbstreflektierend

REPARIEREND

(schädliche)
Medieneinflüsse sind
nicht
zu vermeiden

durch geeignete Maß-
nahmen negative
Langzeitfolgen ein-
dämmen

Basis: Intervention in
Rollenspielen usw.

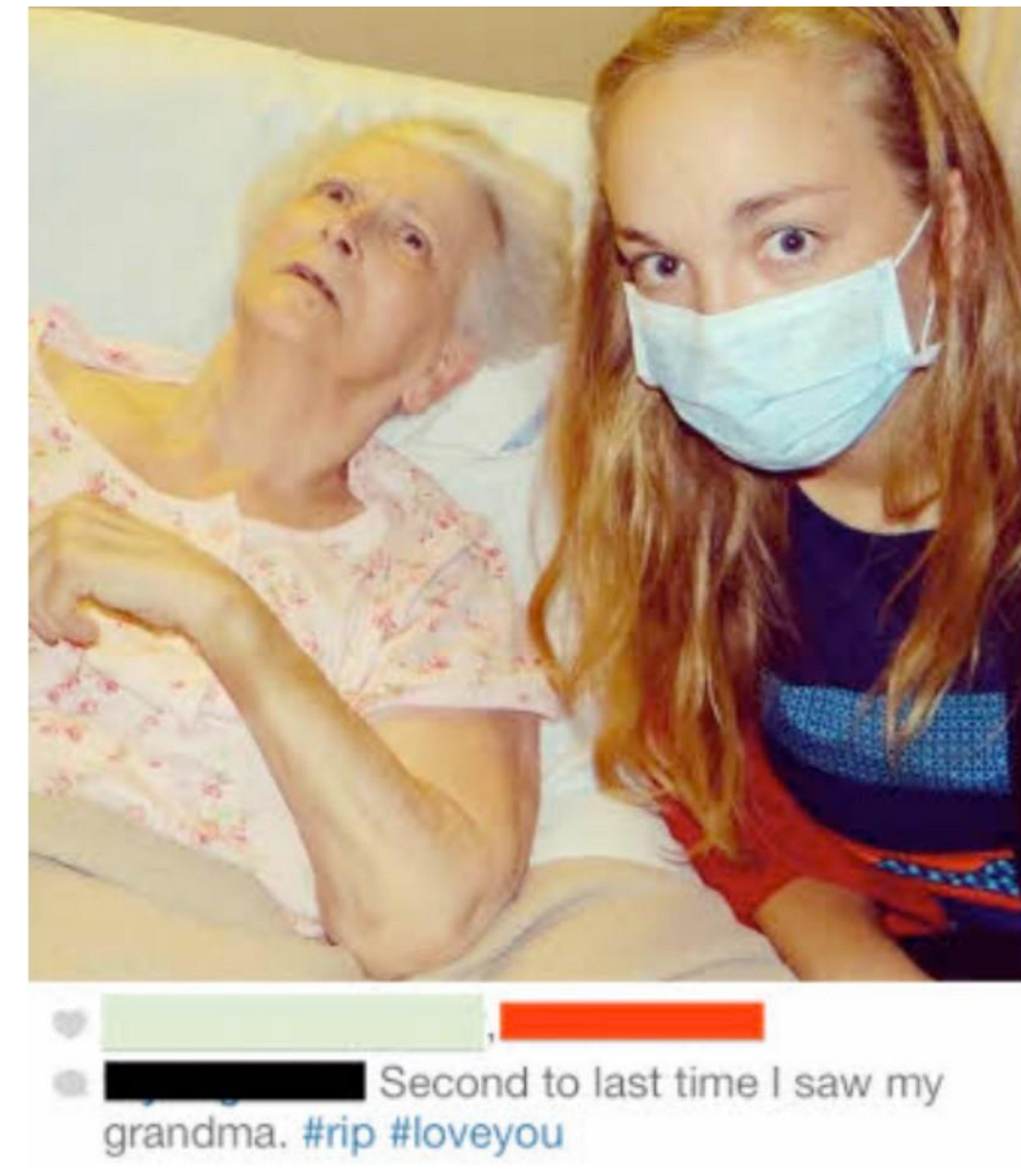
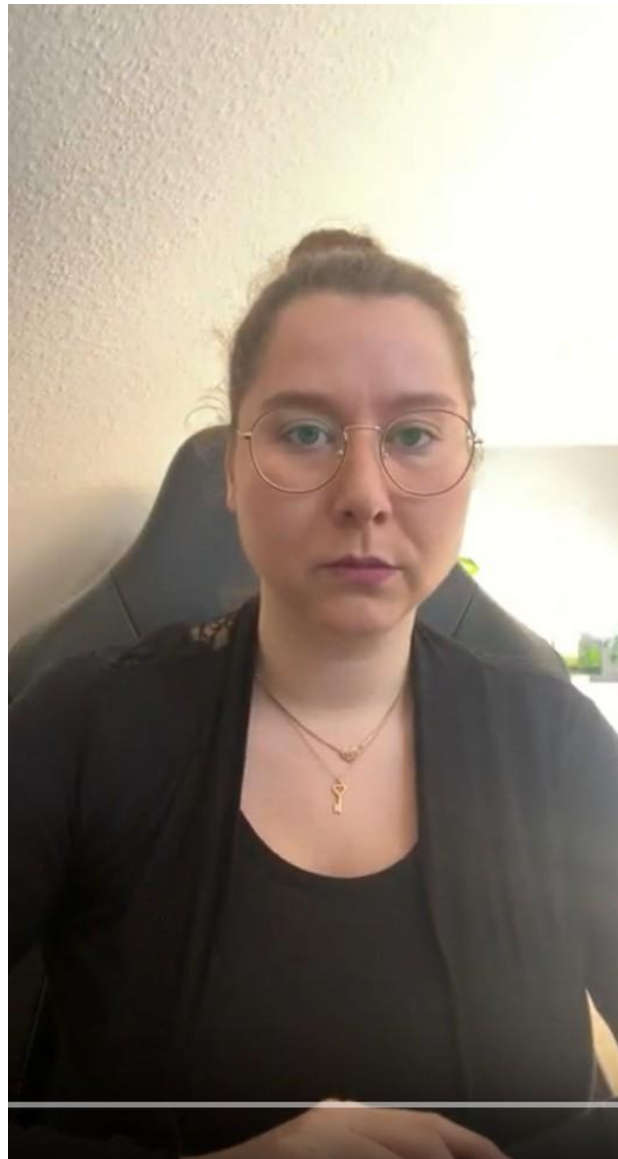
HANDLUNGS- ORIENTIERT

aktive Nutzung von
Medien durch eigene
Herstellungen

Passive Nutzer zu aktiven
Rezipienten
Reflexion nicht vergessen

Basis: Rolle als
Medienproduzent

MODUL 1: FALLARBEIT



MODUL 1: MEDIENKOMPETENZ

Die vielfältige (w... • welchem der verschiedenen Zugabschnitte des Mediennärronik-Express heraus du sie

CONCEPTOPIA

o Drei medienpädagogisc...

► Viele Wege führ... ○

Medienpädagogi... ●

Wie geht die Rei... ●

Summary & submit

Vordergrund. Insgesamt gibt es in deinem Zug drei verschiedene Abschnitte. Slide durch die Zugabschnitte und hör dir die Zugdurchsagen zu den verschiedenen Perspektiven an.

**ZUGABSCHNITT 1
MEDIENDIDAKTIK**

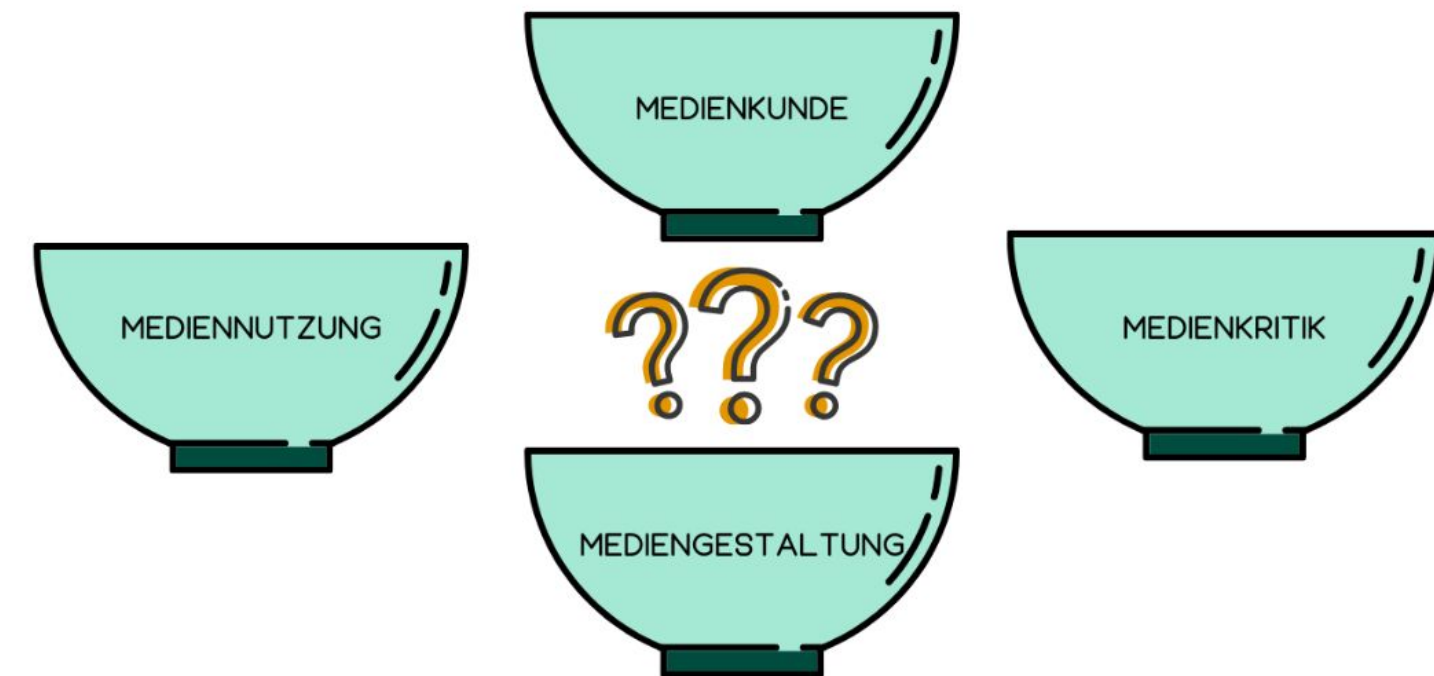
Drücke auf Play, lausche der Durchsage und wähle hier die korrekten Antworten aus.

- ☐ Mediendidaktik spielt im außerschulischen Kontext eine große Rolle.
- ☐ Mediendidaktik bezieht sich auf die erzieherische Perspektive.
- ☐ Game Based Learning ist eine mediendidaktische Methode.
- ☐ Mediendidaktik ermöglicht pädagogisch sinnvolles Lernen mit Medien.

Check

0:00 / 1:16

1 / 4 ▶



Startet das Spiel, indem ihr auf die grüne Fahne drückt. Über den roten Knopf könnt ihr das Spiel stoppen. Ihr steuert das Spiel mit den Pfeiltasten



MODUL 1:

Du möchtest das Thema Haltungsentwicklung im Team aufgreifen oder dazu beraten.
Wie gehst du vor?

MODUL 1: HALTUNGSENTWICKLUNG

- Ich nehme die Folie mit den verschiedenen Haltungen und überlege gemeinsam mit dem Team, welche Haltungen im Team vorherrschen, in dem ich mit ihnen die einzelnen Haltungen durchgehe und Situationen/Praxismomente für die einzelnen Haltungen erarbeite.
- Im ersten Schritt würde ich das Team dabei unterstützen sich auf eine gemeinsame Sprache über die unterschiedlichen Haltungsansätze zu verständigen. Dies kann gelingen, wenn sich das Team zum eigenen über das jeweils persönliche Nutzungsverhalten austauscht und sich dann einem Austausch über pädagogische Grundhaltungen im Arbeitskontext verständigt.
- Haltung bzw. Haltungsentwicklung im Team sind im Bereich Erziehung und Bildung Voraussetzungen, um Jugendliche und Erwachsene fördern zu können.
- Ich würde eine der Methoden nutzen, die ihr im Seminar vorgestellt habt:
Gruppenarbeit zum Austausch von Meinungen/ Ansichten und Perspektiven zur Mediennutzung
Bildimpulse, Interviews mit Jugendlichen, Schätzfragen, Skalenspiel...

MODUL 2: BIG.BANG.DIGITAL



→ Digitalisierung & Medienethik



MODUL 2:

Die Digitalisierung ist eine Chance für die
Jugendförderung, weil ...

MODUL 2: DIGITALISIERUNG ALS CHANCE:



- ... da junge Menschen unabhängig von Alter, Herkunft, Geschlecht, finanzieller Ressourcen teilhaben können an gesellschaftlichen Prozessen und Entwicklungen.
- ... Digitalisierung wird nicht aufzuhalten sein und anstatt sie von außen passiv zu betrachten und über sich geschehen zu lassen, besteht die Chance, Digitalisierung selber mitzugestalten.
- ... Sie bietet uns die Chance auf Augenhöhe mit der Zielgruppe zu agieren, den Anschluss nicht zu verpassen, ernst genommen zu werden, Lebenswelten zu erkennen und kreative Angebote zu entwickeln.
- ... sie ist dabei keine Bedrohung, sondern natürlich eine Herausforderung, weil sie stetig mitgedacht werden muss, aber vor allem eine wertvolle Ergänzung und ein neuer Raum, in dem Jugendarbeit passieren kann.
- ... da Abläufe durch die Algorithmisierung automatisiert werden können, so dass mehr Zeit für die Arbeit mit den Jugendlichen bleibt... + Vernetzung ist globaler möglich.



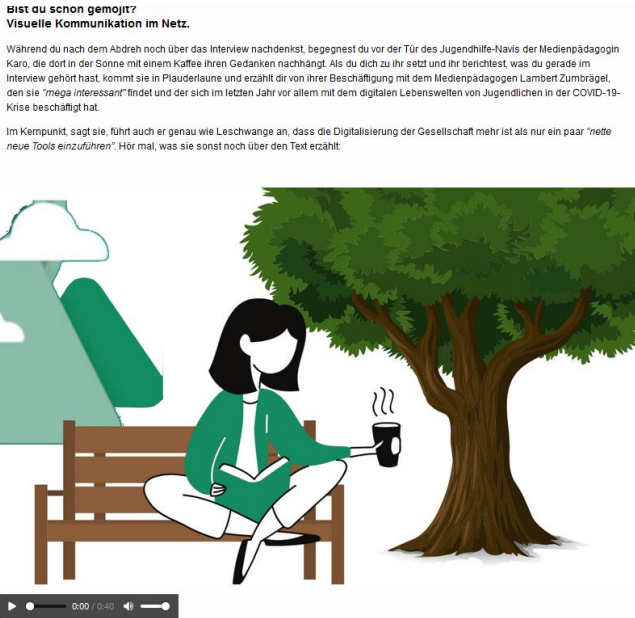
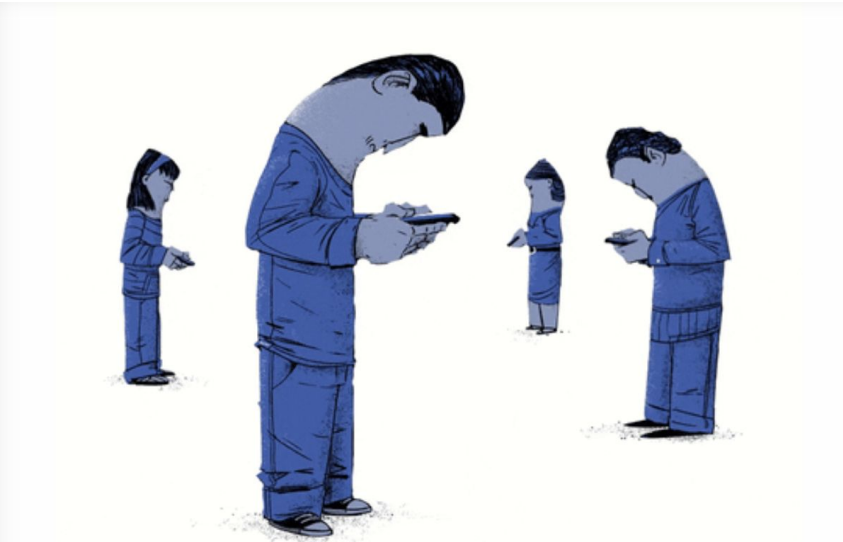
MODUL 3: DIGITALE.UREINWOHNER

Wie tief
steckst du in
deiner Filter-
blase?

START

Filterblasen sind Informationsblasen, die durch die Personalisierung des Internets entstehen. Sogenannte Tracker sammeln Daten und Informationen, die man im Web hinterlässt. Anhand der gewonnenen Daten werden Profile erstellt, die Algorithmen erlauben, personalisierte Informationen zu erstellen und anzuzeigen. So werden die eigenen Interessen permanent über das Netz gespiegelt und Informationen isoliert, die nicht mit der eigenen Meinung übereinstimmen.

Mit diesem interaktiven Test findest du heraus, wie tief du selbst in deiner eigenen Filterblase steckst. Die Fragen sind sehr spezifisch und bilden



FASZINATION GAMES - WAS IST SPIELEN UND WARUM TUT MAN DAS?





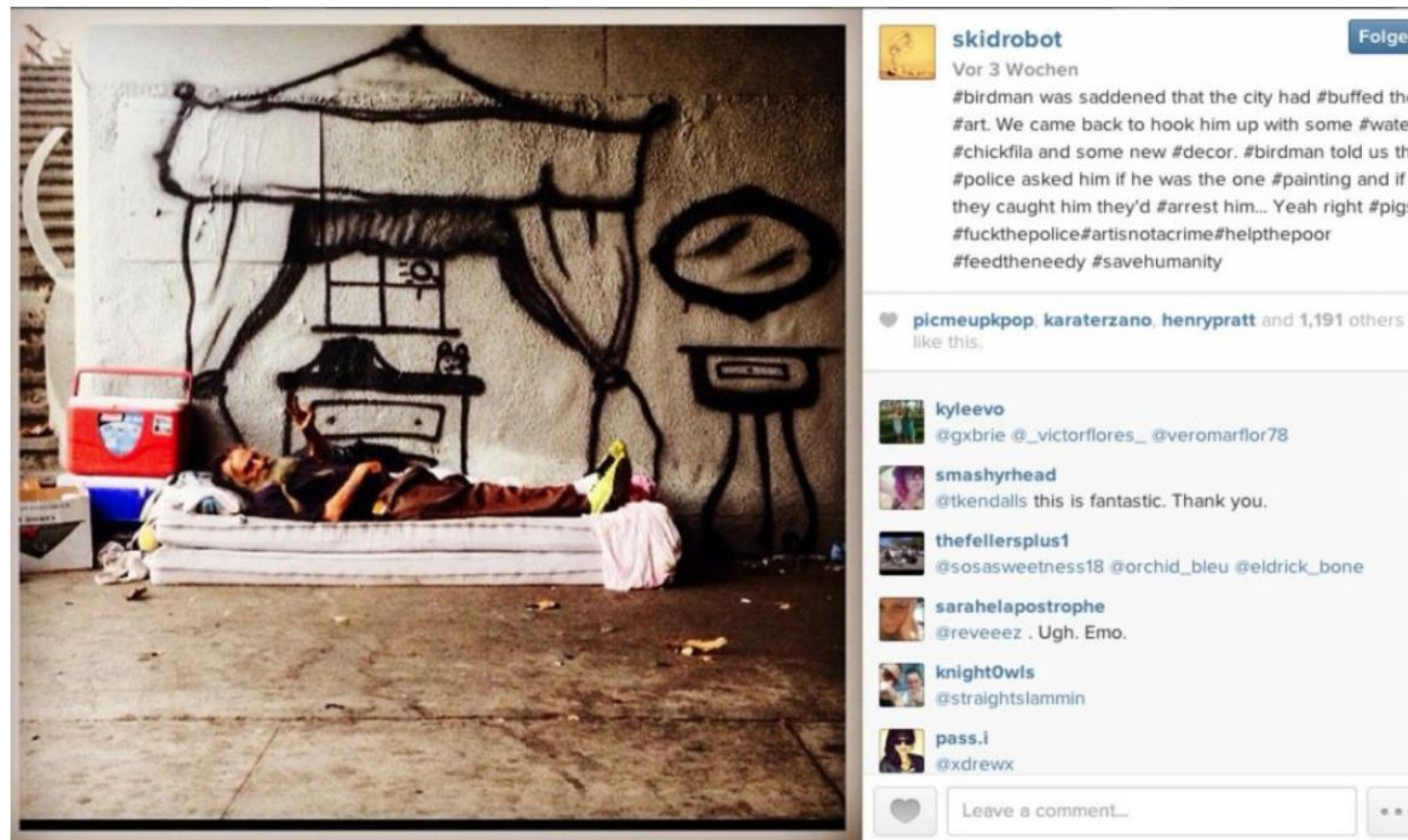
MODUL 3:

Bei den Infografiken über die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen hat mich am meisten überrascht, dass ...

MODUL 3: LEBENSWELTEN/MEDIENNUTZUNG

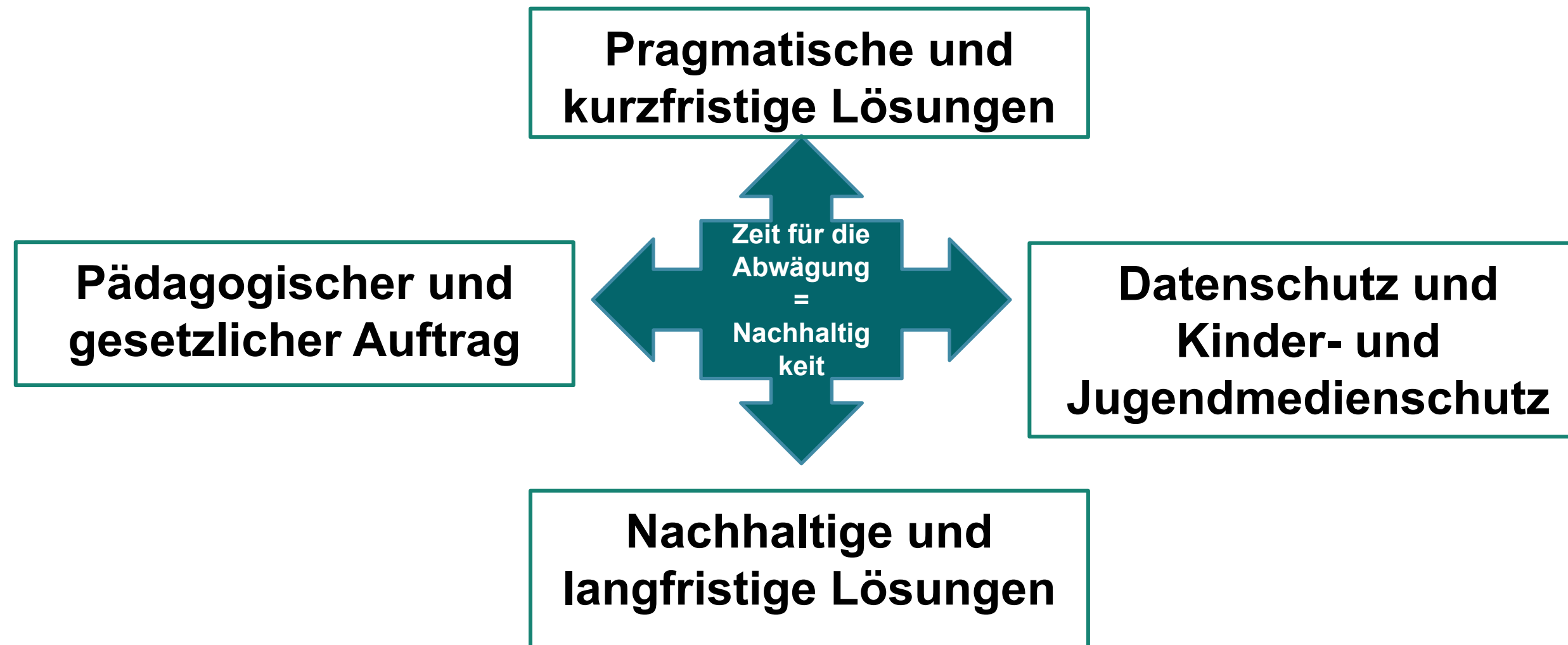
- Eigentlich wenig, da diese Informationen Basis meiner Arbeit sind (und vor allem Argumentationsgrundlage in einem nicht immer Medien-freundlichen Umfeld). :-)
- ...dass die Kategorie "nie" ausgewählt wurde.
- ...dass sich Nutzungstrends im Bereich der Kommunikation (z.B. TikTok) schnell verbreiten und sich die Wachstumsraten von Plattformen sehr schnell entwickeln.
- Ich weiß, dass die abgebildeten Zahlen den Durchschnitt bilden, aber hätte ehrlich gesagt mit noch längerer Nutzungsdauer von Medien gerechnet.

MODUL 4: RECHTE.UNIVERSUM



#homelessguy

MODUL 4: RECHTE.UNIVERSUM



→ Mit der AJS



MODUL 4:

Wenn du ein Medienkonzept schreibst,
wie schaffst du eine Balance zwischen
Recht und Pädagogik?

MODUL 4: BALANCE RECHT & PÄDAGOGIK

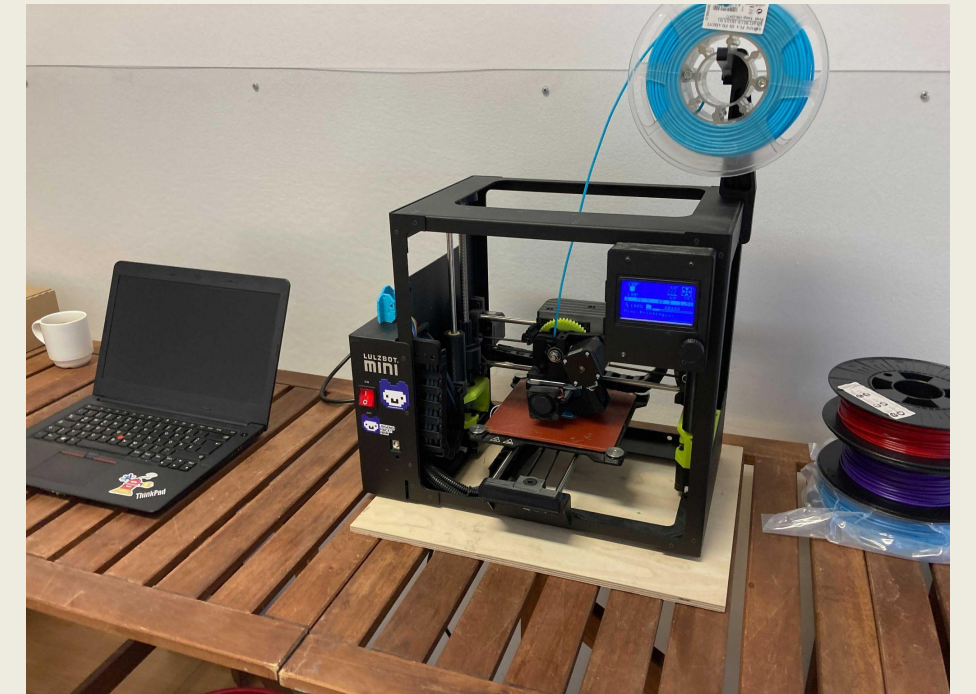
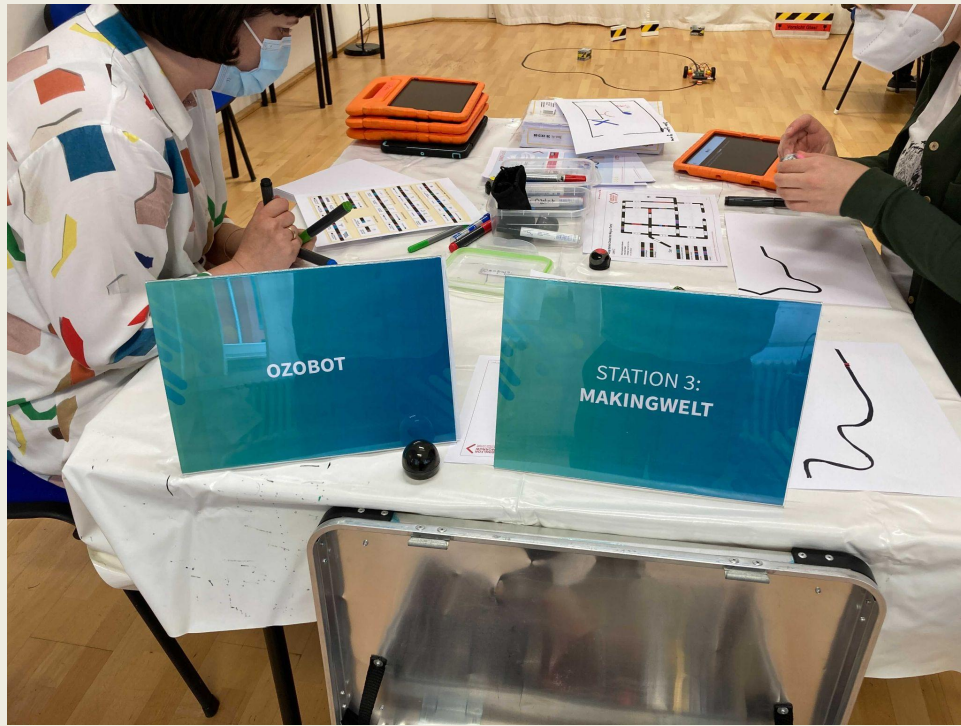
- Pragmatismus: Was muss sein und wo gibt es Spielraum?
- Rechtliche Vorgaben dürfen kein Korsett sein, das päd. Handeln nicht mehr zulässt.
- Sicherheit durch Fortbildungen → Wissen auffrischen.
- Sicherheit durch Vereinbarungen, z.B. im Medienkonzept.
- Unterstützung holen, z.B. durch die AJS.



MODUL 5:

Dieses Tool/Methode möchte ich unbedingt
in der Praxis ausprobieren
oder weiterempfehlen, weil ...

MODUL 5: KREATIVE.DIMENSIONEN



→ Making & Robotik

MODUL 5:

GAMING OHNE GRENZEN



TAGTOOL



→ Ersatztermin: 17.2.22

MODUL 6: BLICKPUNKT.ZUKUNFT

Gliederungspuzzle mit aufsteigender Methode

Einleitung/Präambel	Haltung des Trägers	Theoretische Grundlagen Medienpädagogik	Gesetzlicher Auftrag Rechtliche Grundlagen
Digitale Lebenswelten: Studien & Trends	Social Media: Haltung, Chancen & Risiken, Methoden	Digitale Spiele: Haltung, Umgang, Empfehlungen	Smartphone-Nutzung: Haltung und Empfehlung
Messenger: Implementierung und Leitlinien	Surfschein Nutzungsverträge Nutzungsdauer	Partizipation der Ki.&Ju. St. Ansgar-Rat	„Mediensucht“: Einschätzung und Prävention
Empfehlungen für Projekte in den Wohngruppen	Elternarbeit: Materialien und Tipps	Methodenpool und hilfreiche Links mit Praxistipps	Technik WLAN Jugendschutz
Zuständigkeiten Ansprechpartner Nachhaltigkeit	Schulungen Fortbildungen Weiterentwicklung		

BARCAMP-REGELN

- #1. Was aus einem Barcamp wird, bestimmen die Teilgeber*innen.
- #2. Es muss keinen Input geben. Eine Frage reicht. Wichtig ist das Lernen voneinander.
- #3: Formuliere Deinen Sessionvorschlag kurz und präzise.
- #4. Es kann so viele Sessions geben, wie Räume vorhanden sind.
- #5. Eine Session kann stattfinden, wenn sie mindestens zwei Personen interessiert
- #8. Jede Session wird dokumentiert.
- #9. Es ist okay, eine Session mittendrin zu verlassen.
- #10. Eine Session dauert nicht länger als 45 Minuten.

Quelle: <https://www.selbstlernen.net/wp-content/uploads/sites/23/2019/10/ko002-Barcamp-Materialien-10-Goldene-Regeln.pdf>

MODUL 6: GLIEDERUNG

Medienkonzept	
Kapitel	Überschrift
1.	Einleitung
2.	Leitfäden für die Einrichtung
2.1	Nutzung von sozialen Netzwerken
2.2.	Nutzung von Hardware
2.3.	Nutzung von Videospielen
3.	Rechtliches
4.	Kreative Medienarbeit
5.	Interventionen
5.1.	Cyber-Mobbing
5.2.	Suchtprävention
6.	Anhänge
6.1.	Mediennutzungsvertrag
6.2.	Haftungsausschluss
6.3.	Druckvorlage Nutzungsregeln
6.4.	Druckvorlage Verhaltensregeln

Medienkonzept	
Kapitel	Überschrift
1.	Vorbemerkung
2.	Medienverständnis und Ziele des Medieneinsatzes
3.	Arbeitsumfeld und Ausstattung
3.1	Allgemeine Anforderungen
3.2	Spezielle Anforderungen einzelner Geschäftsfelder (Handlungsfelder)
3.2.1	SGB II
3.2.1.1	Jugendliche ohne Ausbildungsverhältnis
3.2.1.2	Qualifizierungsmaßnahmen für Erwachsene
3.2.1.3	Berufsbezogene Sprachkurse
3.2.2	SGB III
3.2.2.1	Jugendliche in der Berufsvorbereitung
3.2.2.2	Jugendliche mit Ausbildungsverhältnis
3.2.3	SGB VIII
3.2.3.1	Jugendliche in Jugendwerkstätten
4.	Ausstattung (Bestand und Bedarf)
4.1	Bestandaufnahme IT
4.1.1	Bestandaufnahme Audiovisuelle Medien
4.1.2	Notwendige Neuanschaffungen
4.1.3	Wartung und Service
4.2	Fortbildung
4.3	Datenschutz
4.4	Netiquette
4.5	Anhang

Gliederungspuzzle

Einleitung/Präambel	Haltung des Trägers	Theoretische Grundlagen Medienpädagogik	Gesetzlicher Auftrag Rechtliche Grundlagen
Digitale Lebenswelten: Studien & Trends	Social Media: Haltung, Chancen & Risiken, Methoden	Digitale Spiele: Haltung, Umgang, Empfehlungen	Smartphone-Nutzung: Haltung und Empfehlung
Messenger: Implementierung und Leitlinien	Surfschein Nutzungsverträge Nutzungsdauer	Partizipation der Ki.&Ju. St. Ansgar-Rat	„Mediensucht“: Einschätzung und Prävention
Empfehlungen für Projekte in den Wohngruppen	Elternarbeit: Materialien und Tipps	Methodenpool und hilfreiche Links mit Praxistipps	Technik WLAN Jugendschutz
Zuständigkeiten Ansprechpartner Nachhaltigkeit	Schulungen Fortbildungen Weiterentwicklung		



WÜNSCHE FÜR DAS KONZEPT

So sollte das Konzept sein:

- Normalität im Medienumgang vermitteln, Spaß machen und aktivieren
- Perspektiven aufzeigen
- Schutz und Förderung zugleich
- Nachschlagbare Leitsätze liefern
- Erweiterbar, aktualisierbar bleiben
- Unterschiedliche Bedarf (teilstationär-stationär, Altersunterschiede etc.) berücksichtigen

So sollte es nicht sein:

- Nicht zu viel Text, nicht zu viele Seiten
- Nicht erklärend, eher aktivierend
- Nicht zu formal



MODUL 6:

Welche persönlichen Hürden
siehst du noch beim Schreiben eines
Medienkonzepts?

MODUL 6: HÜRDEN

- Fehlende finanzielle Ressourcen, z.B. für Technik
- Zeit, z.B. zur Nachbereitung der Campus Inhalte
- bürokratische Hürden
- immer noch zu wenig Wissen in manchen Bereichen
- Umgang mit Medienkritiker*innen/Fehlende Unterstützung, z.B. im eigenen Team/Vorgesetzten
- Spagat zwischen Pädagogik & Recht
- Fehlende Erfahrung in der Medienkonzeptberatung

→ **“ One step at a time” :)**

DIY STARTERKIT

- Angebot von Conceptopia für Träger/Einrichtungen, die keine Modellgruppe geworden sind
- Bietet Schritt-für-Schritt Anleitung zum Medienkonzept in Kombination mit den Methoden/Material auf der Conceptopia-Homepage (News, Labor, Bibliothek...)
- Das exklusive PDF liegt der Campus Doku bei. Über eine Info, dass ihr das Starterkit in eurem Arbeitsbereich nutzt, freuen wir uns dennoch :)
- LIVE DEMO

ÜBRIGGEBLIEBENES?

- . Was ist dir im Campus nicht klar geworden?
- . Welche Fragen hast du noch?

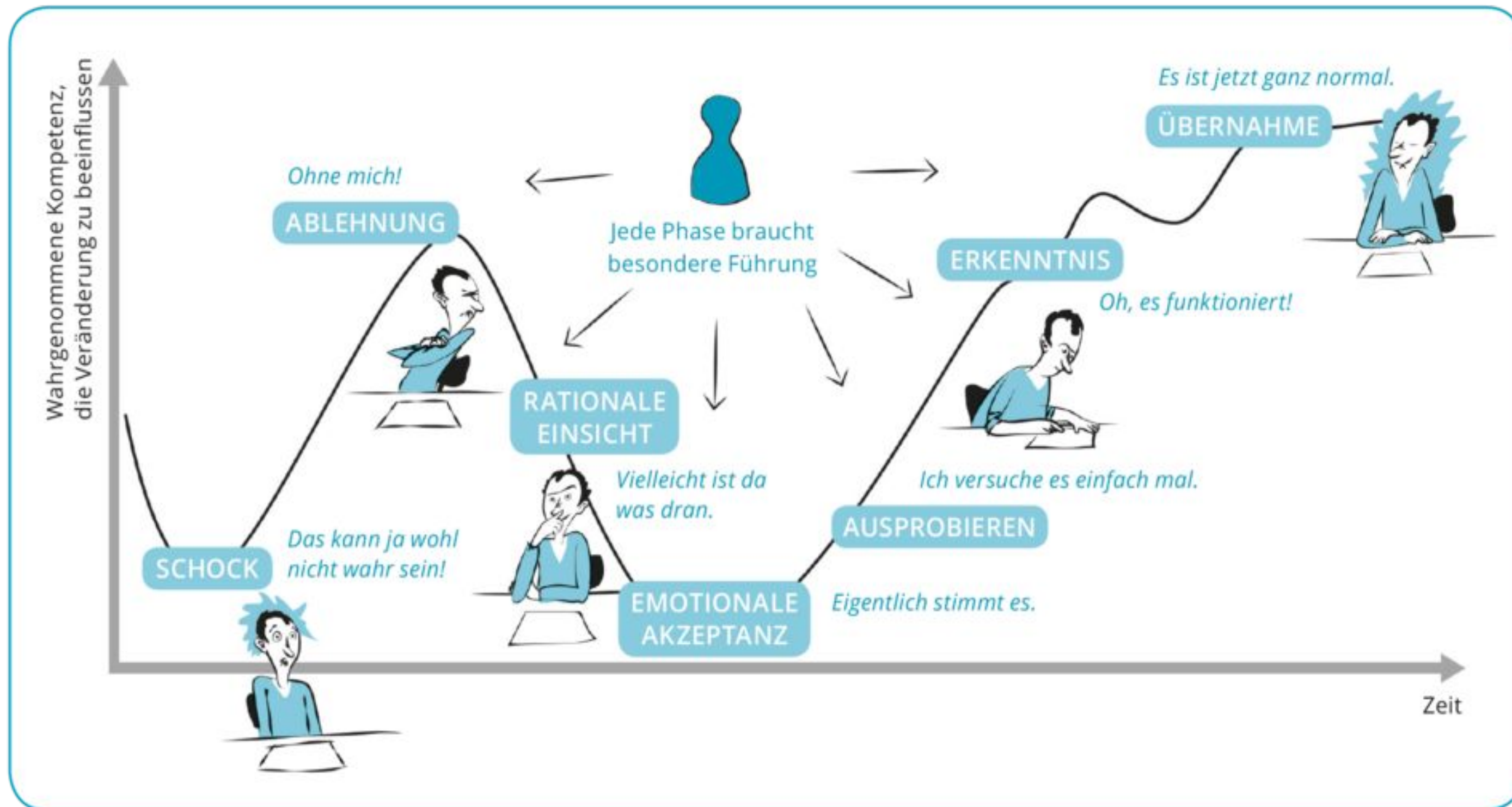
PAUSE

PHASE III: MEDIENKONZEPTE ZUSAMMENFASSEND



WARUM NOCHMAL SYSTEMISCHE HERANGEHENSWEISE

für medienpädagogischen Aufbau



ÜBERTRAG AUF DIE CAMPUS.MODULE

Struktur/ System/ Leitidee

- Ist- Stand Erhebung
 - a. Sicherheits und Rahmenbedingungen schaffen die sich an dem Leitbild der Institution orientieren und sie erweitern = **schafft Sicherheit im Team auch für Zweifler**
- bestehende Fallbeispiele als Beispiel für Beratung und Vorgehensweise heranziehen

Expert*innen

- Mediengruppe bilden AKs oder Steuerungsgruppen je nach betriebsgröße (intern und extern)
 - a. In Kindereinrichtungen können z.B. Eltern mit eingebunden werden
 - Haltungen entwickeln und schriftlich fixieren
- Medienkompetenz schaffen über kreative Medienarbeit**
- die Spaß macht aber auch Sicherheitsaspekte , oder Medienkompetenz durch die Hintertür vermittelt (Kinder- und Jugendschutz) (ist sehr wichtig weil Angebote auch schon ohne fertiges Medienkonzept gehen)
- Kooperationen schaffen- Einrichtungen müssen nicht alles alleine können & dürfen sich Hilfe holen
 - Rechtliche Statuten
 - immer wichtig in Angebote integrieren

ÜBERNAHME

ERKENNTNIS

RATIONALE EINSICHT

(Intervention) Pädagogik

Das Rad muss anlaufen/
Methoden die hier entstehen sind
Teil des Gesamten

VERHANDELN/ AUSPROBIEREN

EMOTIONALE AKZEPTANZ

ABLEHNUNG

SCHOCK

Ein Fall kommt rein.

Zeit

MEDIENKONZEPTE RÜCKBLICK

Grundlagenwissen und
Bestandserhebung

Leitlinienentwicklung

Zielformulierungen für
Zielgruppen

Ausblicke für die
Erstellung eines
Medienkonzeptes

Einführung in die
Medienpädagogik

Bestandserhebung - Was
wollen Sie verändern?

Medienpädagogische
Haltung

Teamfindung

Aufgabenverteilung

Haltungsentwicklung

Medienpädagogische
Leitlinien anschließend
an bereits bestehende
Leitlinien

Lebensweltorientierung

Fallarbeit

Rechtliches

Zielgruppenanalyse

Zielgruppenmiteinbindung

Zielformulierungen

Medienpädagogische
Praxis integrieren

Gliederung und Ausblicke
für ein Medienkonzept

Auf dem laufenden
bleiben

AK bilden

Vernetzung auch
überregional

IMPLEMENTIERUNG/ NACHHALTIGKEIT

Die Wichtigkeit der W- Fragen

- Wenn ich mein Konzept geschrieben habe, wie gehts weiter?
- Wie landet das Konzept nicht in der Schublade?
- Wie schaffe ich die Implementierung in Leitlinien
- Durch Wen?
 - AK´s
 - Peer/Medienscouts
 -
 - Multiplikator*innen
 - Wer ist für was zuständig- Wer bleibt am Ball?

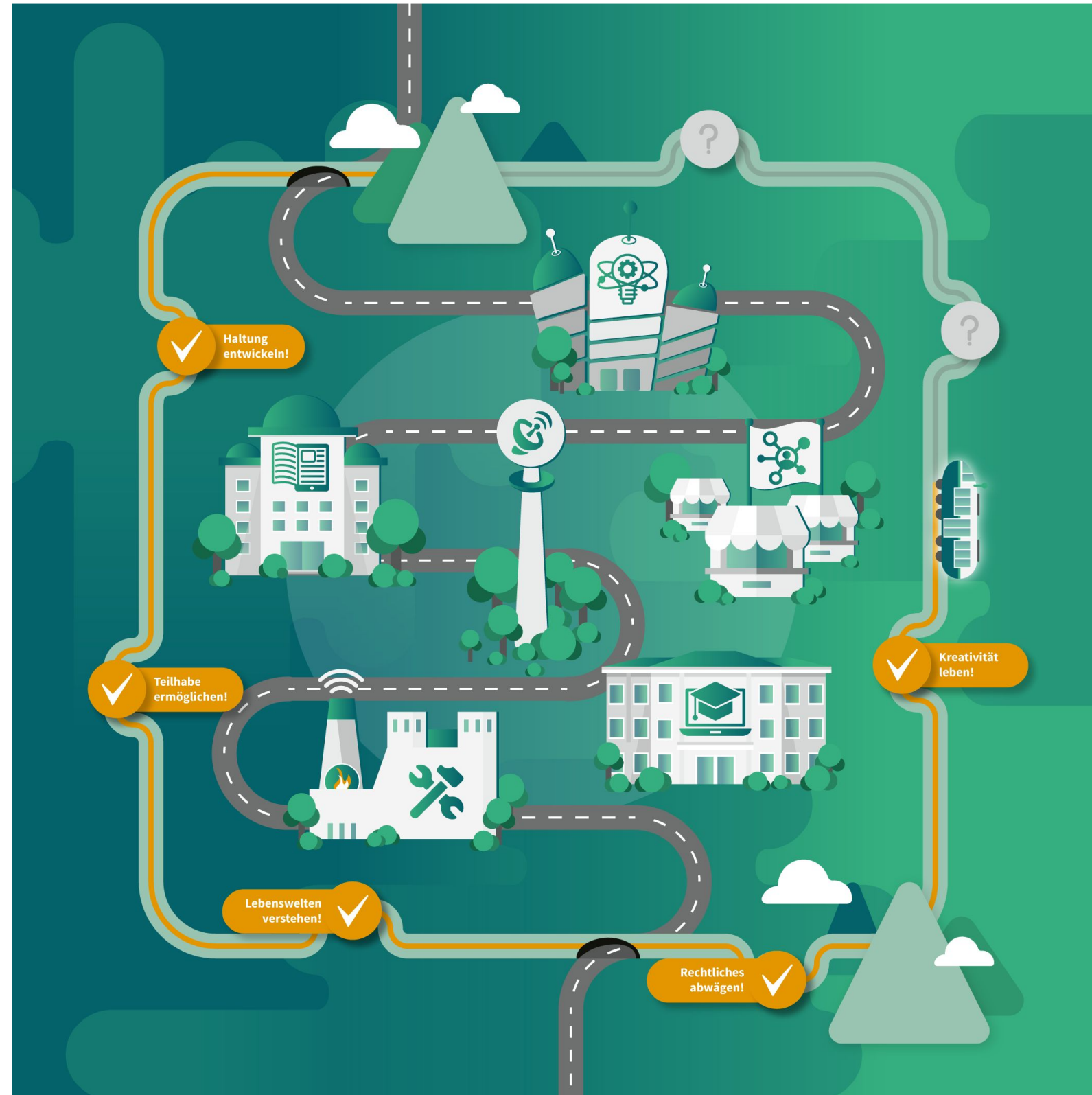


ERFAHRUNGSSCHÄTZE

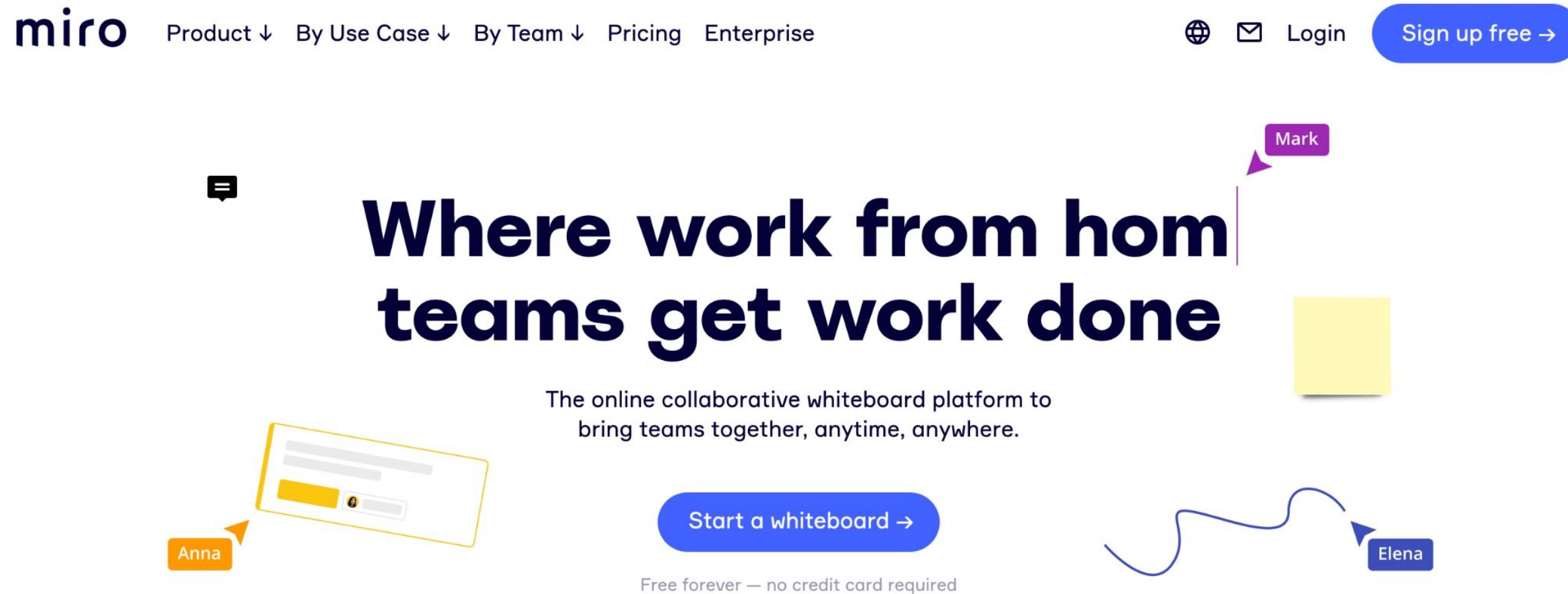
Wie werden anderen Konzepte bei euch
implementiert?

HILFSMITTEL: KOGNITIVE LANDKARTE

Gemeinsam. Aber womit?



KOGNITIVE LANDKARTE



The screenshot shows the Miro homepage. At the top, there's a navigation bar with the Miro logo, links for Product, By Use Case, By Team, Pricing, and Enterprise, and buttons for Login and Sign up free. The main headline reads "Where work from home teams get work done". Below it, a sub-headline says "The online collaborative whiteboard platform to bring teams together, anytime, anywhere." and a button "Start a whiteboard →". At the bottom, it says "Free forever — no credit card required". The background features a stylized whiteboard with various sticky notes and a wavy line, with names like Anna, Mark, and Elena associated with different elements.

miro Product ↓ By Use Case ↓ By Team ↓ Pricing Enterprise

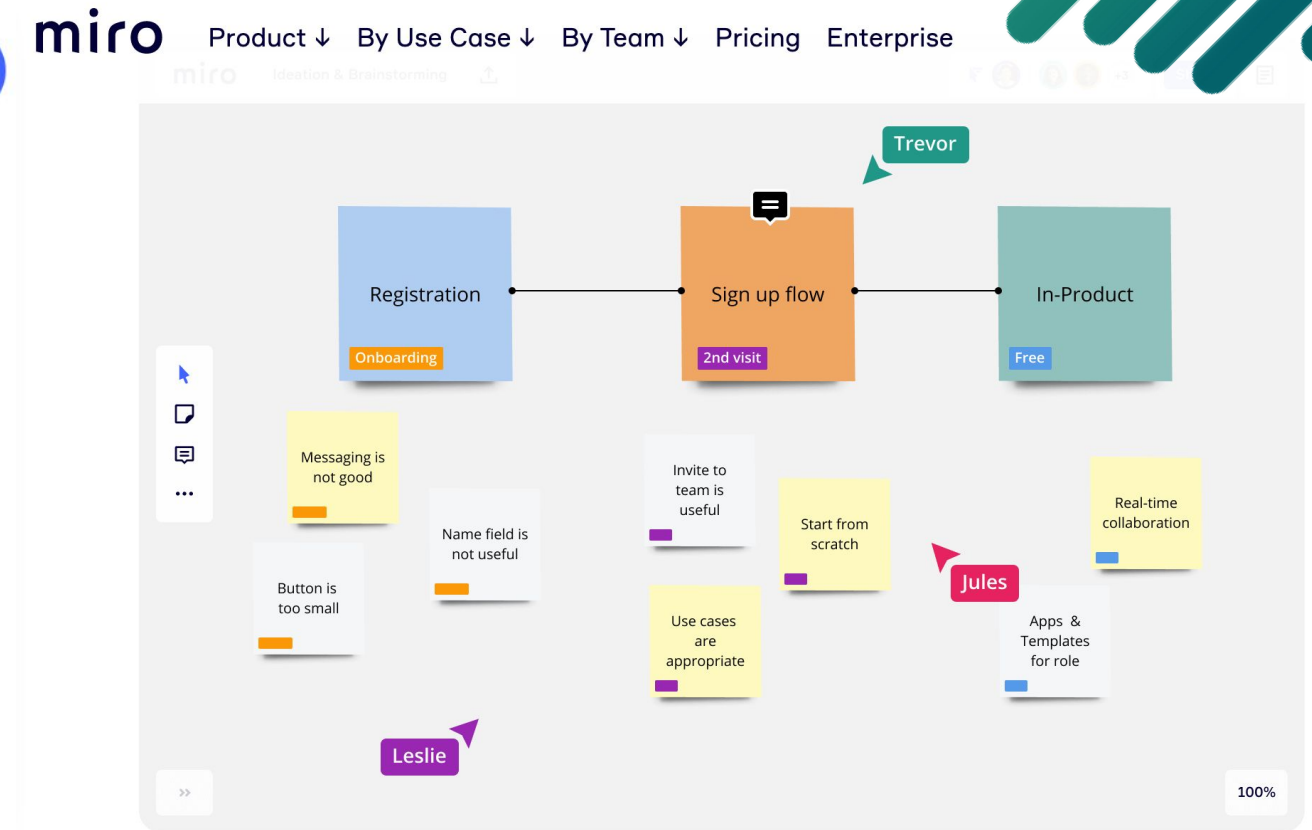
Sign up free →

Where work from home teams get work done

The online collaborative whiteboard platform to bring teams together, anytime, anywhere.

Start a whiteboard →

Free forever — no credit card required



Miro ist ein digitaler Moderationskoffer mit Flipchart, Metaplankartenwand und Whiteboard. Das Programm bietet die Möglichkeit ein Lernumfeld im Vorfeld zu gestalten, so dass mit Teilnehmenden direkt gearbeitet werden kann.

Es wird nur ein Account benötigt, an dessen Fenster andere Teilnehmer_innen mitarbeiten können, ohne sich anmelden zu müssen. Beitreten kann man mithilfe eines Links.

KOGNITIVE LANDKARTE



Die Seite ermöglicht es eigene Gedanken in eine farbreiche Mind Map zusammenzustellen. Wenn man angemeldet, ohne Account geht das nicht, ist kann man diese speichern, teilen oder in Blogs, Webseiten und E-mails einfügen. Das Tool ist kostenlos, jedoch nur auf Englisch.

Examples Pricing About Contact Sign In Register

bubbl.us
Mind Mapping Online

Cool Ad Idea Mind Map
bubbl.us

SIGN IN Register with email start without signing in
Facebook Google **START NOW →**

With Bubbl.us you can mind map your big idea.



KOGNITIVE LANDKARTE

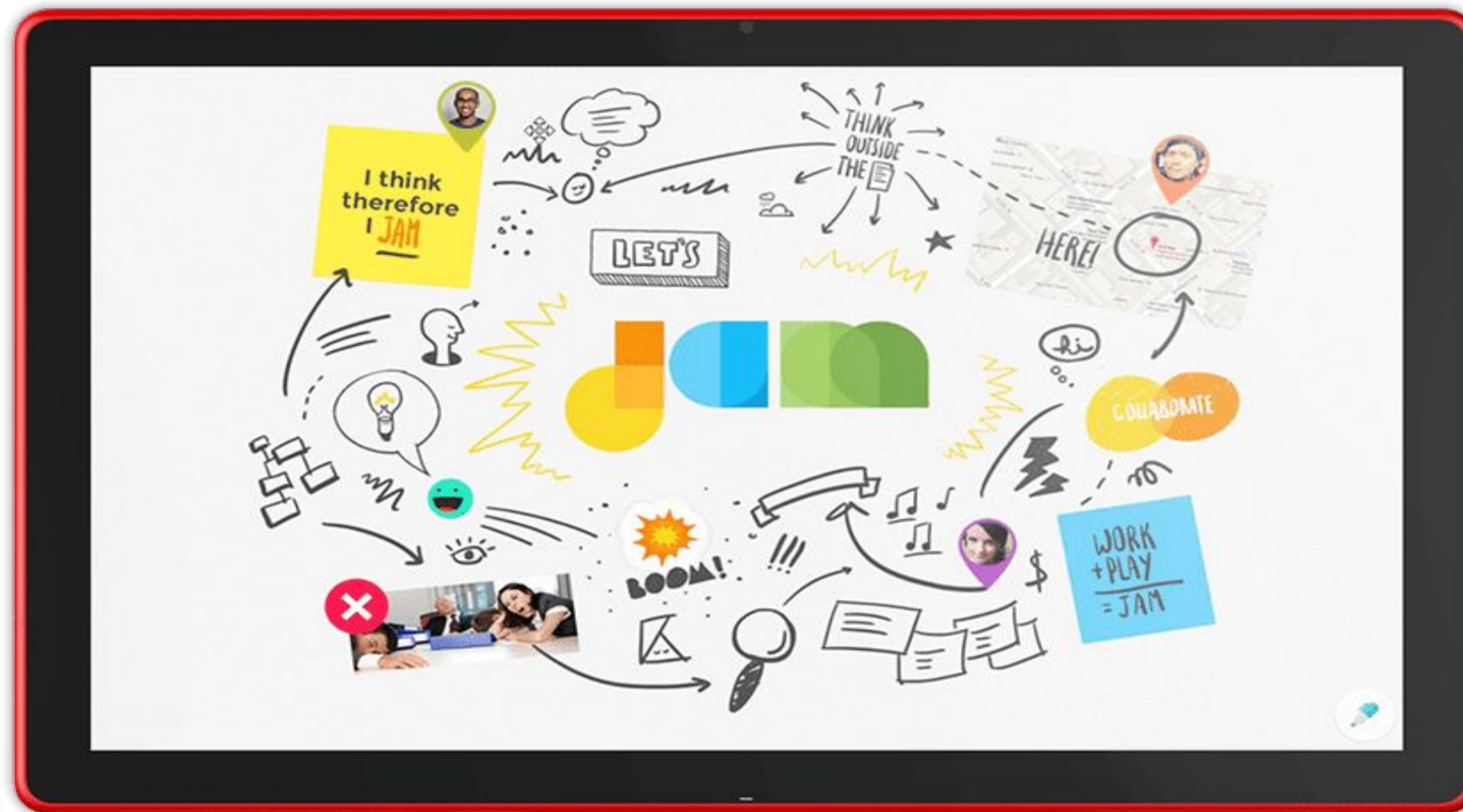


Collaborative whiteboarding made easy

Astonishing Panda

Excalidraw ist ein Open Source Tool zum Erstellen von Grafiken, die aussehen, wie selbst gezeichnet.

KOGNITIVE LANDKARTE



Das Jamboard lässt sich in Situationen effektiv nutzen, in denen Kreativität in der Gruppe gefragt ist und Ideen im Team (weiter)entwickelt und festgehalten werden sollen. Das gilt sowohl für Unternehmen als auch für Bildungseinrichtungen zum Beispiel bei

- interaktiven Präsentationen in Kleingruppen
- interaktiven Workshops
- Brainstorming Prozessen
- Design-Thinking Prozessen

Die häufigsten Fragen zu Jamboard



Wie viele Personen können Jamboard gleichzeitig nutzen?

Jamboard unterstützt bis zu 16 Touchpoints gleichzeitig auf einem Gerät. Ein ganzer Kurs kann in der Jamboard App über andere Jamboards, Smartphones und Tablets am selben Jam teilnehmen.



Was kostet Jamboard?

Für Kunden von Google Workspace for Education ist Jamboard schon ab 4.999 \$ erhältlich (Umfang: ein Jamboard-Display, zwei Eingabestifte, ein Radierer und eine Wandhalterung), zuzüglich einer einmaligen Verwaltungs- und Supportgebühr von 600 \$. Jährliche Gebühren fallen nicht an. Senden Sie eine E-Mail an jamboard-sales@google.com oder kontaktieren Sie Ihren Reseller.



Wo finde ich die Spezifikationen von Jamboard?

[Hier können Sie sich das Datenblatt mit den Spezifikationen zu Jamboard ansehen \(PDF-Datei\) \(PDF-Datei\)](#). Weitere Informationen finden Sie in der [Jamboard-Hilfe](#).

KOGNITIVE LANDKARTE



Produkt ▾ Lösungen ▾ Ressourcen ▾ Unternehmen Preise

Anmelden

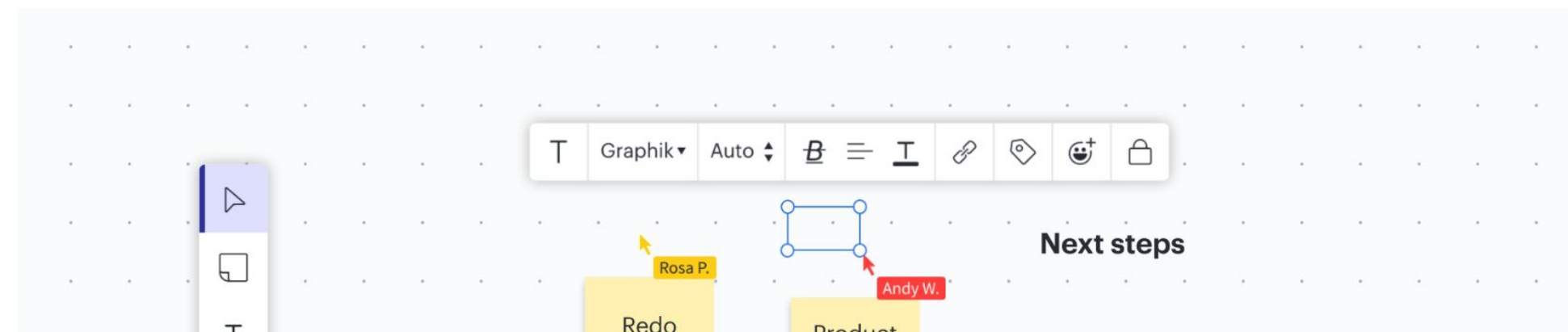
Kostenlos registrieren

Wo Ideen zünden

Lucidspark ist ein virtuelles Whiteboard, auf dem Teams zusammenkommen können, um ihre besten Ideen zum Leben zu erwecken.

Kostenlos registrieren

Lucidspark ist ein virtuelles Whiteboard, auf dem Teams zusammenkommen können, um ihre besten Ideen zum Leben zu erwecken.



PAUSE

PHASE III: REFLEXION CAMPUS



WIR SIND DER CONCEPTOPIA.CAMPUS



Nun wird´s kreativ. 2 Gruppen-

Gruppe 1 : Die Geschichten Schreiber*innen

1. Ihr schreibt die Geschichten des letzten halben Jahres
2. Im Padlet <https://padlet.com/conceptopia/y352fzc0xoixepm5> findet ihr schon fertige Bausteine/Keywords in grün, die in der Geschichte drin sein müssen
3. Jeder beginnt seine persönliche Geschichte. Wie ging es dir im Campus, was hast Du gelernt? Was hat dir gut gefallen? Wohin ging deine persönliche Reise?
4. Nach 10 Minuten wird getauscht und ihr schreibt die Geschichte des/der Andere*n weiter.

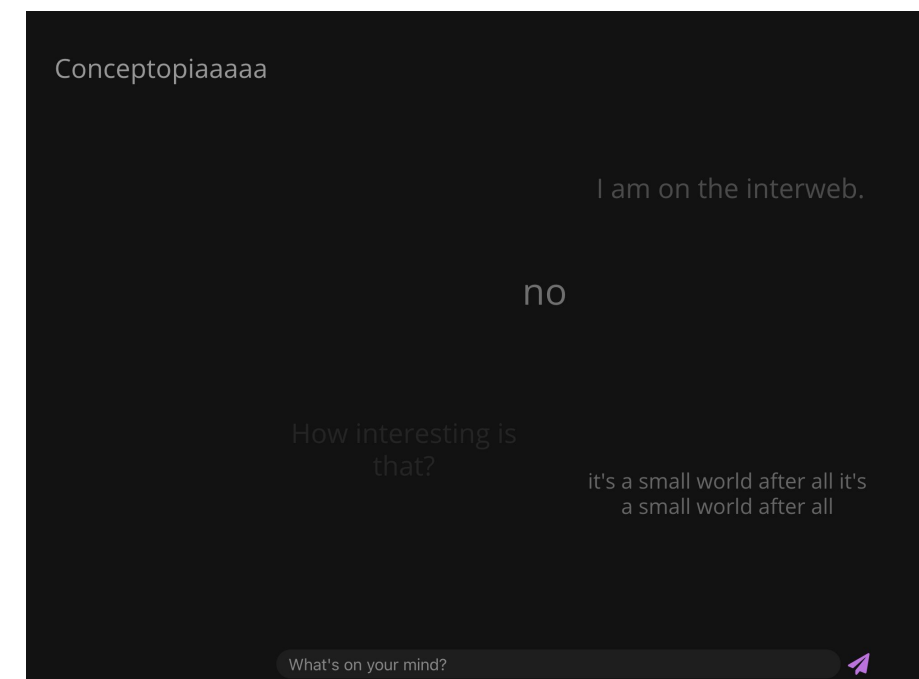
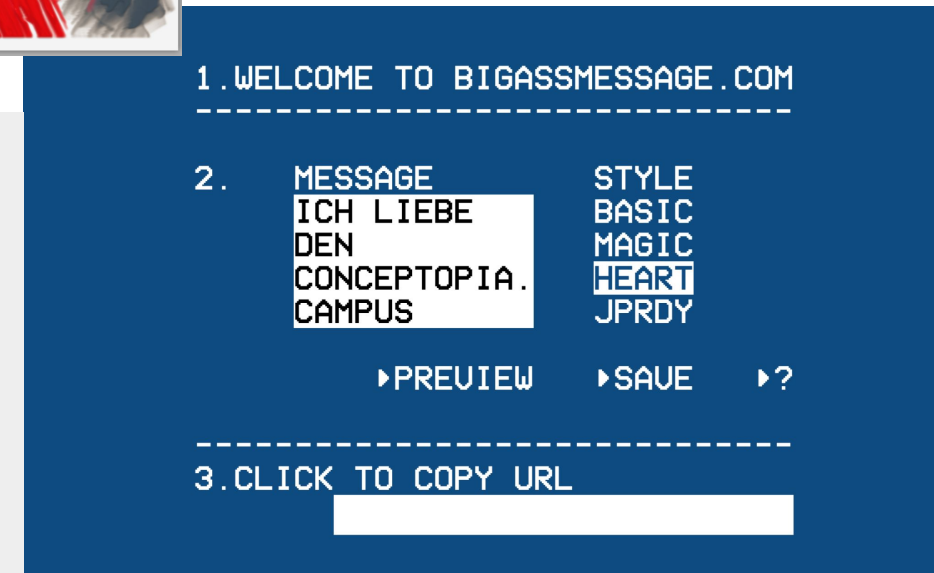
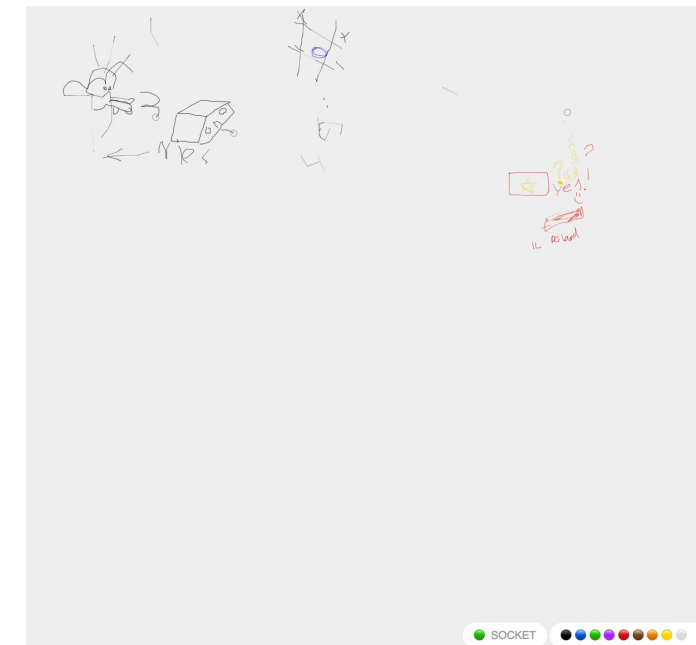
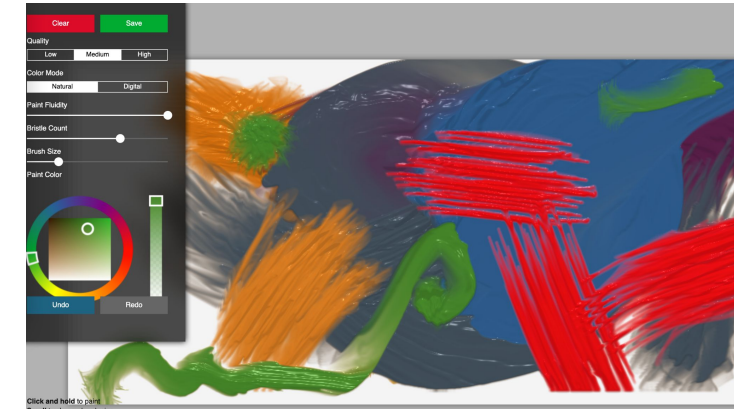


WIR SIND DER CONCEPTOPIA.CAMPUS

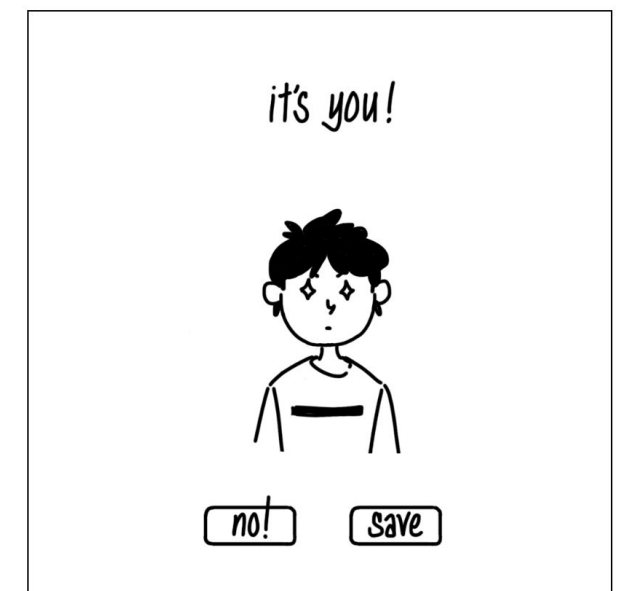
Gruppe 2: Die Kurator*innen

1. Ihr haltet den Campus kreativ fest.
2. Ihr bekommt 4 unterschiedliche Tools, in denen ihr zeichnen, kreieren und bildliche Geschichten schreiben dürft, die mit dem Campus zu tun haben.

1. <https://david.li/paint/>
2. <https://tcto.cafe/shindan>
3. <https://www.ventscape.life/>
4. <https://bigassmessage.com>
5. <https://multiuser-sketchpad-colors.glitch.me/>



*your face
gallery
credits*



ZERTIFIKATE UND DOKU

- In den nächsten Wochen bekommt ihr alles rund um den Campus in einer Mappe zur Verfügung gestellt
- Darin findet ihr neben eurer Reise durch den Campus, die wichtigsten Stationen und ein Zertifikat
- Außerdem dürft ihr gerne weiter zu den Vernetzungstreffen kommen, zu denen ihr eingeladen werdet: Fachtag: 25.11.21 + Zukunftswerkstatt: 17.3.22
- Ideen zum weiteren Austausch?



DANKE, ALLES GUTE UND
HOFFENTLICH BIS BALD MAL!