

Net-Piloten Ausbildung Ablaufplan

TAG 1 „LOG IN“	TAG 2 „CHATROOM“	TAG 3 „RPG“	TAG 4 „LOGOUT“
Einstieg	Warm Up	Warm Up	Warm Up
Warm Up	Faszination vs. Gefahren	Kommunikation	Einüben der Schülereinheiten
Faszination Medien	Einführung Sucht	Teamübung	Abschluss-Feedback
Basiswissen Medien	Suchtentwicklung	Beratung	Abschied
Feedbackrunde	Feedbackrunde	Quiz	
		Feedbackrunde	

Netpiloten – Durchklick mit Durchblick		DAY 1 „Log In“		
Zeit	Methode	Inhaltlicher Ablauf	Ziele	Setting /Material
45min	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung und Vorstellung der Moderatoren • Fahrplan - Wochenübersicht • Programmierläuterung Net-Piloten • Vorstellungsrunde + Erwartungsabfrage • Regeln <ul style="list-style-type: none"> ○ Schweigepflicht / Verhaltensregeln • „LogIn“ <ul style="list-style-type: none"> ○ Teilnehmerliste mit Kontaktdaten der Net-Piloten 	Vorstellung und Überblick geben + Vertrauensbasis schaffen Erwartungen und Wünsche klären	Stuhlkreis Flipchart/Marker Moderationskarten Teilnehmerliste und Erfassungsbogen Evtl. Krepp für Namen
15min	Warm-Up Lan-Kabel-Salat	<ul style="list-style-type: none"> • Medienspezifische Fragen werden gestellt und bei Zustimmung sollen die TN aufstehen • Die Ergebnisse dienen als Anlass zu einer kurzen Diskussion und zum Einstieg in das Thema 	Einstieg in das Thema	„Lan-Kabel-Salat“ Fragen
90min	Die Höhle des Löwen	<ul style="list-style-type: none"> • Planspiel, bei der die TN sich in eine Entwicklerrolle versetzen sollen. • Dabei haben sie die Aufgabe, in Gruppen ein Internet-Angebot zu entwickeln, das besonders „süchtig“ macht • Die Ergebnisse werden vorgestellt und von einer Jury bewertet • Das am meisten süchtig machende Angebot gewinnt 	Faszination Medien verstehen	Flipchartpapier/Marker Evtl. Zeitschriften Ausweichräume für die Gruppenarbeit
45min	Basiswissen Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Vortrag „Basiswissen Medien“ • Theoretisches Grundwissen zum Thema Medien wird 	Vereinheitlichung des Wissensstandes der TN	Powerpoint-Präsentation Laptop/Beamer/Leinwand

		vermittelt		Ggf. Aufgabenstellung
20min	Feedbackrunde	<ul style="list-style-type: none"> • #-Runde • In einem kurzen Hashtag, sollen alle TN ihren Tag zusammenfassen • Zusammenfassung durch die Moderatoren und Ausblick auf den nächsten Tag 	Feedback und Abschluss	Moderationsgegenstand zum Rumgeben (z.B. altes Smartphone)
		BackUp <ul style="list-style-type: none"> • Quiz • Escapade-Karten • Mediensalat 		Quiz Preis

Netpiloten – Durchklick mit Durchblick		DAY 2 „Chatroom“		
Zeit	Methode	Inhaltlicher Ablauf	Ziele	Setting /Material
15min	Warm-Up Medienbingo	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblätter werden verteilt • Aufgabe ist, so schnell wie möglich Unterschriften in den vorgegebenen Feldern zu sammeln • Gewinner ist, wer als erstes zwei Reihen senkrecht und waagrecht mit Unterschriften gefüllt hat 	Warming Up	Medienbingo Arbeitsblätter
45min	Faszination vs. Gefahren	<ul style="list-style-type: none"> • In Kleingruppenarbeit auf Plakat werden Gefahren moderner Medien erörtert und diskutiert • Von den Moderatoren wird ggf. ergänzt 	Sensibilisierung für Gefahren	Flipchartpapier/Marker Ggf. Quellen zur Information
30min	Einführung Sucht	<ul style="list-style-type: none"> • Film-Ausschnitt „Marc Oliver“ zeigen • Anschließende Diskussion mit folgenden Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie wirkt der Film auf euch? ○ Habt ihr (oder eure Eltern) euch schon mal in der Rolle von Marc gesehen? ○ Hat Mark Oliver überhaupt ein Problem? ○ Wie sollte Marc geholfen werden? ○ Einschätzung: ab wann ist es eine Medienabhängigkeit? 	Übergang zum Thema Sucht schaffen	Beamer Laptop Leinwand Video „Marc Oliver“
15min	Suchtkriterien sammeln	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Eigenschaften kennzeichnen einen süchtigen Menschen? • Ggf. Ergänzung durch die Moderatoren z.B. <ul style="list-style-type: none"> ○ Entzugserscheinungen ○ Kontrollverlust ○ Gedankliche Vereinnahmung ○ Etc. 	Kenntnisstand abfragen und ergänzen	Moderationskarten (ggf. Rot)

20min	Suchttreppe	<ul style="list-style-type: none"> • Suchttreppe in Kleingruppen legen lassen • Ausprobieren – Genuss – Gewöhnung – Missbrauch – Sucht • Vergleichen, Begriffe diskutieren • Ergänzend können noch Situationskarten zu den Begriffen geordnet werden (z.B. „ich setze mich nach einem stressigen Tag erstmal an den Computer“) 	Suchtentwicklung herleiten	Laminierte Folien „Suchttreppe“ jeweils pro Gruppe
20min	Suchtdreieck	<ul style="list-style-type: none"> • Soziometrie-Übung • Medium, Individuum, Umwelt als Karten im Raum Verteilen • Dazu stellen lassen, Interviews führen 	Multifaktorielle Suchtentstehung verdeutlichen	Laminierte Folien Suchtdreieck
20min	Firewall	<ul style="list-style-type: none"> • In Dreiergruppen Schutzfaktoren zu Medium, Individuum • „Firewall“ an der Tafel entwickeln <ul style="list-style-type: none"> ○ Reale Freunde ○ Regeln ○ Hobbies/Alternativen ○ Etc. • Schutzfaktoren vs. Suchtkriterien/Risikofaktoren 	Schutzmechanismen entwickeln	Moderationskarten (ggf. grün für Schutzfaktoren)
15min	Google-Lager	<ul style="list-style-type: none"> • Ein innerer und ein äußerer Kreis werden gebildet • Die TN stehen sich gegenüber und sollen folgende Fragen für sich beantworten: <ul style="list-style-type: none"> ○ Was mache ich, wenn ich mal entspannen will? ○ Wenn ich wirklich was Besonderes zu feiern habe? ○ Was mache ich, wenn ich wirklich etwas erleben 	Abschluss	

		<p>will.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wenn es mir schlecht geht, dann hilft mir... ○ Was war das schönste Erlebnis in den letzten zwei Wochen. 		
15min	Feedbackrunde	<ul style="list-style-type: none"> ● #-Runde ● In einem kurzen Hashtag, sollen alle TN ihren Tag zusammenfassen ● Zusammenfassung durch die Moderatoren und Ausblick auf den nächsten Tag 	Feedback und Abschluss	Moderationsgegenstand zum Rumgeben (z.B. altes Smartphone)
	Back-Up	<ul style="list-style-type: none"> ● Dopaminerges System ● Suchtgedächtnis ● Talkshow „Mein Kind ist süchtig“ 		

Netpiloten – Durchklick mit Durchblick		DAY 3 „RolePlayingGame“		
Zeit	Methode	Inhaltlicher Ablauf	Ziele	Setting /Material
15min	Warm Up	<ul style="list-style-type: none"> • „Ja-Nein-Sagen“ und „Gleichzeitig Reden“ • zwei Gruppen, die sich in einer Reihe gegenüber stehen 	Einstieg Ansätze der Beratung Sich verbal durchsetzen/ für Fehlkommunikation sensibel werden	
30min	Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Vier Ohren Modell nach Schulz v.T. /Kommunikationskanäle <ul style="list-style-type: none"> ○ Übung Beispiele 4 Gruppen an Stationen • Aktives Zuhören 	Kurze Einführung in das Thema Kommunikation	Übung 4 Ohren Modell
45min	Teamübung „Die Nebelsümpfe vom Dusterwald“	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsspiel mit zwei Teams • Ziel ist die Überquerung der Nebelsümpfe im Team, bei der lediglich „Schutzinseln“ betreten werden dürfen • Die Nebelsümpfe dürfen nicht berührt werden, sonst muss das Team erneut beginnen 	Teamprozesse aufdecken Zusammenhalt/Identifikation stärken	Teppichreste Kreppband
30min	Beratungssituationen	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming: <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche Situationen können auf mich als Net-Piloten zukommen? ○ Eltern/Lehrer/Mitschüler • Wohin kann ich verweisen, wenn Probleme in der Schule auftreten? 	Vorbereitung der Peers auf realistische Situationen Einführung ins Hilfesystem	Flipchart oder Tafel
60min	Rollenspiel	<ul style="list-style-type: none"> • In Gruppenarbeit soll aufbauend darauf Szenarien entwickelt werden und in Rollenspielen verdeutlicht werden • Drei Gruppen erstellen ein kurzes Script zu jeweils einer Situation mit <ul style="list-style-type: none"> ○ Eltern 	Rollenklärung	Papier/Stifte Smartphones in den Gruppen Passende Verbindungskabel/ Bluetooth-Schnittstelle

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Mitschülern ○ Lehrern ● Nach Möglichkeit können die Gruppen ihre Rollenspiele mit dem Smartphone filmen ● Film werden auf Laptop überspielt ● Ausführliche Auswertung und Feedback nach dem Anschauen der Film (ggf. auch am nächsten Tag) 		Ausweichräumlichkeiten
30min	Quiz	<ul style="list-style-type: none"> ● Quiz Medienwelten zum Abschluss ● In zweier oder dreier Teams werden die Fragen aus dem Quiz beantwortet 		Quiz Ggf. Preis für Gewinnerteam
15min	Feedbackrunde	<ul style="list-style-type: none"> ● #-Runde ● In einem kurzen Hashtag, sollen alle TN ihren Tag zusammenfassen ● Zusammenfassung durch die Moderatoren und Ausblick auf den nächsten Tag 	Feedback und Abschluss	Moderationsgegenstand zum Rumgeben (z.B. altes Smartphone)

Netpiloten – Durchklick mit Durchblick		DAY 4 „LogOut“		
Zeit	Methode	Inhaltlicher Ablauf	Ziele	Setting /Material
15min	Warming Up	<ul style="list-style-type: none"> • Toasterspiel mit Computerspielfiguren „Herr der Ringe“, „Trackmania“, „Super Mario“, „Tomb Raider“, „GTA“,... 	Auflockerung	
90min bis 120min	Einüben der Schüler-einheiten	<ul style="list-style-type: none"> • Auswahl und Einübung der Methoden für die Schuleinheiten • Peers wird nochmal die Schuleinheit vorgeführt • In ihren Teams sollen sie nun die einzelnen Methoden verteilen, dann nach kurzer Vorbereitung durchführen, sie erhalten dann Feedback von der Gruppe/den Moderatoren 	Verfestigen des Gelernten und Vorbereitung auf die Klassenworkshops	Siehe Methoden
30min	Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Klärung der Termine 		
30min	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Übung • Rückmeldung der Schüler/innen zum Pilot • Feedback der Kursleiter • Evaluationsbögen • Verteilung der Give-Aways • Ausgabe der TN-Bestätigungen 	Reflexion und Feedback von den Peers und für die Peers	z.B. Meta-Plan und Moderationskarten
	Abschluss informell	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Gestaltung zum Ausklang 		

Benötigte Materialien	Abklären im Vorfeld
Beamer Laptop Krepppapier Eddings/Marker Fotokamera Flipchartpapier Medienkarten Tafel Moderationskarten Aufgabenstellungen Quiz Preise? Magnete Metaplan	Computer-Raum Nutzung Fotos/Video Freigabe Ausweichräume Gruppenarbeit