

# DRAHTSEIL

## PROJEKTDESCREIBUNG

---

### Allgemeine Informationen

*Herzlich Willkommen im Projekt Drahtseil!*

Das Projekt Drahtseil bietet verschiedene Präventionsprojekte in den Bereichen Sucht, Gewalt und Medien für Schulklassen aller Schulformen und MultiplikatorInnen (z.B. für Erziehende, Lehrkräfte, Sozialarbeitende, etc.) an.

Die hier beschriebenen Projekte finden vorwiegend in unseren Projekträumen in der Ritterstraße 5 in Leipzig statt (Ausnahme sind der Medienführerschein und das Medientheaterstück SIA).

Die Projektbeschreibungen können Sie auf den folgenden Seiten nachlesen. Die Projektbausteine sind je nach Interesse/ Bedarf variabel kombinierbar.

Um einen intensiven Austausch mit den SchülerInnen gewährleisten zu können, teilen wir die Schulklassen in der Regel in zwei Kleingruppen ein. Davon ausgenommen sind Projekte, die dem Klassenzusammenhalt oder der Gewaltprävention dienen sowie das Planspiel *Tom und Lisa*, welches im gesamten Klassenverband durchgeführt wird. Für jede Kleingruppe steht ein Projektraum zur Verfügung.

Die Sucht- und Medienpräventionsprojekte führen wir ohne die Anwesenheit der Lehrkräfte/Betreuenden durch. Wir wollen damit den SchülerInnen einen geschützten Raum geben, in dem sie über ihre Probleme, ggf. ihren Konsum und ihre Erfahrungen sprechen können.

Am Ende des Projektes werden Sie durch die Drahtseilmitarbeitenden zu den durchgeführten Methoden informiert. Wir bitten um Ihr Verständnis, dass die Ergebnisse der Konsumreflexion, sowie personalisierte Informationen nicht weiter gegeben werden können, da alle Mitarbeitenden unter Schweigepflicht stehen.

Projekte können Sie jederzeit mit uns vereinbaren. Sprechen Sie uns einfach an.

*Themenbereiche Projektbeschreibungen:*

- 1 Sucht
- 2 Gewalt
- 3 Medien

# DRAHTSEIL

## PROJEKTDESCHREIBUNG

---

### Inhalt

Allgemeine Informationen .....	1
1. Sucht.....	3
1.1. Die Sache mit der Sucht – Der Zaubetrunk .....	3
1.2. Sucht und Drogen allgemein .....	4
1.3. Nikotin .....	5
1.4. Koffein .....	6
1.5. Alkohol.....	7
1.6. Planspiel „Tom und Lisa“ .....	8
1.7. Legale Drogen.....	9
1.8. Cannabis .....	10
1.9. Crystal.....	11
1.10. Illegale Drogen.....	12
1.11. Suchtprävention in Förderschulen .....	13
1.12. Multiplikatorensculung Sucht .....	15
2. Gewalt .....	16
2.1. Teamfindung.....	16
2.2. Streiten – „Du hast angefangen, nein du!“ .....	17
2.3. Klassenklima .....	18
2.4. Kommunikation .....	19
2.5. Kennlernprojekte.....	20
2.7. MultiplikatorInnenensculation Gewaltfreie Kommunikation (GFK).....	21
3. Medien .....	22
3.1. Medienführerschein .....	22
3.2. SIA – Sicher in Aktion.....	23
3.3. Smarti Starti.....	24
3.4. Cybermobbing / Cybergrooming.....	25
3.5. Mediensucht.....	25
3.6. Zeit für digitalen Content .....	27
3.7. Ausbildung Net-Piloten .....	28
3.8. MultiplikatorInnensculation: Interaktive Medienpädagogik.....	29
3.9. MultiplikatorInnensculation: Zielgruppe Grundschule.....	30

# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1. Sucht

#### 1.1. Die Sache mit der Sucht – Der Zaubertrank

##### Ziele:

- Kennenlernen der Zaubertrankgeschichte sowie deren Aussage
- Übungen fürs Selbstbewusstsein, Nein-Sagen
- Förderung von Kreativität sowie sozialer und emotionaler Kompetenz durch theaterpädagogische Projektteile

##### Kurzbeschreibung:

Zu Beginn des Projektes wird der Begriff "Sucht" kindgerecht zusammen erarbeitet. Anschließend erfolgt eine praktische Einteilung in Verhaltens- und Drogensüchte.

Im späteren Verlauf des Projektes arbeiten wir theaterpädagogisch. Die SchülerInnen haben so die Möglichkeit auf spielerische Art und Weise an dem Thema Sucht und Drogen zu arbeiten. Sie nehmen unterschiedliche Rollen ein und probieren verschiedene Reaktionsmöglichkeiten aus.

Die SchülerInnen wählen selbständig aus, in welcher Kleingruppe sie mitmachen wollen (Schauspielgruppe oder Präsentationsgruppe). Es wird über Mutproben und deren Risiken gesprochen sowie über Gruppenzusammenhalt und Nein-Sagen.

Die Schauspielgruppe verteilt die Rollen und übt das Theaterstück ein. In dieser Geschichte bietet eine Schlange den Tierkindern einen „Zaubertrank“ an. Die Gruppe beschäftigt sich mit den Charakteren der Tierkinder, übt passende Gestik und Mimik und jeder findet sich in seine Rolle ein. Die Präsentationsgruppe setzt sich mit Gründen auseinander, die zu einer Abhängigkeit führen können und sucht im nächsten Schritt nach Hilfsmöglichkeiten um aus einer Abhängigkeit wieder herauszukommen.

Abschließend erfolgt eine Präsentation der SchülerInnen vor den Lehrkräfte und/ oder Betreuenden. Masken und Verkleidungen sowie auch das Bühnenbild werden gestellt.

##### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 4 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 12:30 Uhr)

**Klassenstufe:** 3. und 4. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig oder in der Schule



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.2. Sucht und Drogen allgemein

#### Ziele:

- Wissensvermittlung zu legalen Drogen
- Auseinandersetzung mit dem Suchtbegriff
- Unterscheidung zwischen Drogensucht und Verhaltenssucht
- Zuordnung verschiedener Abhängigkeiten
- Einflüsse und Auswirkungen einer Sucht erkennen können
- Unterscheidung zwischen Gebrauch und Abhängigkeit einer Substanz
- Optional: Übungen zum Selbstbewusstsein und Nein-Sagen (Rollenspiel)
- Hilfsmöglichkeiten kennen

#### Kurzbeschreibung:

Der Projektschwerpunkt liegt bei legalen Substanzen, wie z.B. Nikotin, Koffein, Alkohol und bei nichtstoffgebundenen Abhängigkeiten, wie z.B. Essstörung, Kaufsucht, Spielsucht etc.

Gemeinsam werden legale Suchtstoffe, deren Wirkungen und Folgen besprochen. Die SchülerInnen lernen die Einflussfaktoren und Merkmale einer Abhängigkeit kennen und können zwischen Gebrauch und Abhängigkeit unterscheiden. Mit den SchülerInnen werden entsprechende Hilfsangebote besprochen und aufgeschrieben.

Die Inhaltsstoffe sowie der Weg, den der Zigarettenrauch im Körper nimmt, sowie die gesundheitlichen Folgen des Nikotingebrauchs werden erklärt und diskutiert. Mittels eines Rollenspiels kann auf den Gruppenzwang, das Selbstbewusstsein und das Nein-Sagen eingegangen werden.

Bei Interesse kann das Thema Koffein (z.B. Energy Drinks), deren Wirkung und gesundheitliche Folgen im Kindes- und Jugendalter mit eingebaut werden.

In Gruppenarbeiten beschäftigen wir uns mit den Wegen in und aus der Sucht und konkretisieren es an der Lebenswelt der SchülerInnen.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** 5. Klasse - 7. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.3. Nikotin

#### Ziele:

- Informationsvermittlung zu den Themen Zigaretten u. Shisha
- Fähigkeit erlernen „Nein“ zu sagen
- Aufklärung über neue Produkte (E-Zigaretten, E-Shisha)
- Konsumreflexion

#### Kurzbeschreibung:

Egal in welcher Form, Nikotin ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren laut dem Jugendschutzgesetz verboten. Als legale und „leicht“ zu beschaffende Droge dient Nikotin vielen Kindern und Jugendlichen als Mittel zum „cool sein“. Auch als „Mutprobe“ oder durch „Gruppendruck“ können Zigaretten im Kinder- und Jugendalter eine Rolle spielen.

In Rollenspielen wird Stärke, Nein-Sagen und Wissen rund um Nikotin und deren gesundheitliche Folgen vermittelt. Dies soll ihnen helfen, mutig vor MitschülerInnen zu treten und sich vor Gruppendruck zu schützen, um nicht später auf Grund dessen in den Kreislauf einer Abhängigkeit zu gelangen.

Mythen über Shishas/ E-Shishas sowie Zigaretten/ E-Zigaretten werden besprochen. Außerdem werden die Inhaltsstoffe einer Zigarette erklärt sowie der Weg, den der Rauch im Körper zurücklegt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** 5. Klasse bis 7. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.4. Koffein

#### Ziele:

- Wissensvermittlung zu Koffein
- Analyse der Inhaltsstoffe (u.a. Energy Drinks)
- Wirkung und gesundheitliche Folgen von Koffein
- Werbestrategien erkennen
- Eigenen Konsum einschätzen können

#### Kurzbeschreibung:

Koffein ist ein gesellschaftlich anerkannter Wirkstoff, der in zu hohen Dosen für Kinder und Jugendliche weitreichende gesundheitliche Folgen haben kann. Energy Drinks, mit ihrem extrem hohen Koffeinanteil, finden bei Kindern und Jugendlichen zunehmend Bedeutung und Beliebtheit und werden meist unkontrolliert an diese Zielgruppe verkauft.

Mit verschiedenen koffeinhaltigen Getränkeflaschen/-dosen werden die SchülerInnen auf den Koffeingehalt der Getränke aufmerksam gemacht. Besprochen werden die gesetzlichen Regelungen zu Koffeingetränken sowie zu deren Verkauf.

Ebenfalls wird über die Wirkung und die gesundheitlichen Folgen von überhöhtem Konsum gesprochen sowie über die Risiken von Mischkonsum (z.B. Alkohol und Energy Drinks) im Jugendalter.

Die Inhaltsstoffe von Energy Drinks werden gemeinsam mit den SchülerInnen erarbeitet und analysiert. Des Weiteren beschäftigen sie sich mit den Vermarktungsstrategien von Energy Drinks in Werbesendungen.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 5. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.5. Alkohol

#### Ziele:

- Auseinandersetzung mit dem Suchtbegriff
- Einflüsse und Auswirkungen einer Sucht erkennen können
- Eigenen Konsum einschätzen können
- Überblick und Wissensvermittlung zu Alkohol
- Wirkung, gesundheitliche Folgen, Gefahren und Risiken von Alkohol
- Überblick über die Hilfsmöglichkeiten

#### Kurzbeschreibung:

Alkohol ist als Konsummittel in unserer Gesellschaft sehr anerkannt. Daher kommen Kinder und Jugendliche oft frühzeitig mit dieser Substanz in Berührung. Die Präventionsarbeit steht daher vor einer großen Herausforderung.

Anhand von verschiedenen alkoholischen Flaschen suchen die SchülerInnen den Alkoholgehalt heraus und sortieren diese Getränke nach Altersfreigaben. Besprochen werden die gesetzlichen Regelungen zum Verkauf und zum Konsum von Alkohol, sowie die Wirkungen.

Die SchülerInnen lernen die Einflussfaktoren und Merkmale einer Abhängigkeit kennen und können zwischen Gebrauch und Abhängigkeit unterscheiden. In einer anschließenden Reflexion wird über den eigenen Konsum gesprochen. Auch mögliche Gefahren, wie z.B. "Komasaufen" werden thematisiert.

Mit Hilfe einer Rauschbrille und einem Parcours, der zu Fuß bewältigt wird, kann den SchülerInnen simuliert werden, welche Auswirkungen der Alkohol auf den Körper haben kann. Weiterhin werden Hilfsmöglichkeiten besprochen, u.a. wird die stabile Seitenlage gezeigt und in Kleingruppen eingeübt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** 7. Klasse und 10. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.6. Planspiel „Tom und Lisa“

#### Ziele:

- Planung einer Party ohne Alkohol
- Rechtliche Grundlagen (Jugendschutzgesetz)
- Handeln in Notsituationen
- Reflexion des eigenen Konsums

#### Kurzbeschreibung:

Tom und Lisa wollen eine Party feiern. Die Entscheidung steht an, ob es zur Party Alkohol gibt oder nicht. Anhand von verschiedenen Stationen beschäftigen sich die SchülerInnen mit folgenden Themen:

- Rechtliche Rahmenbedingungen zum Konsum von Alkohol (Altersbestimmungen, Straßenverkehr etc.)
- Konsumeinschätzung im Jugendalter
- Vorteile und Nachteile einer Party ohne Alkohol
- Erzeugung von Stimmung und Spaß ohne Alkohol
- Stabile Seitenlage

Im Laufe des Planspiels passiert es, dass Alkohol zur Party von Tom und Lisa konsumiert wird. Daraus ergibt sich für die SchülerInnen die Möglichkeit, Rauschbrillen in Aktion auszuprobieren, um sich über die Gefahren bewusst zu werden. Im Anschluss erfolgt die Anleitung der stabilen Seitenlage, um in einer Notsituation adäquat handeln zu können.

Die SchülerInnen bilden während des Projektes 4-5 Teams in denen sie gegeneinander antreten und Punkte sammeln. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 7. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig





# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.7. Legale Drogen

#### Ziele:

- Überblick und Wissensvermittlung über legale Drogen wie Nikotin, Alkohol und Koffein
- Eigenen Konsum einschätzen können
- gesetzliche Grundlagen (u.a. Alterseinstufung und Jugendschutzgesetz)
- Aufklärung der Wirkung von Nikotin, Alkohol und Koffein und deren Gefahren und Folgen für den Körper und die Psyche
- Einflüsse und Auswirkungen einer Sucht erkennen können
- Überblick über Hilfsmöglichkeiten

#### Kurzbeschreibung:

Die legalen Drogen wie Nikotin, Alkohol und Koffein sind überall im Alltag und in allen gesellschaftlichen Schichten anzutreffen und kaum wegzudenken. Zwar sinken die Zahlen der Rauchenden kontinuierlich, jedoch ist der Konsum von Nikotin immer noch die größte Suchtform in Deutschland und gleichzeitig die größte Suchtform mit den meisten dadurch bedingten Folgen und Schäden für den Menschen. Des Weiteren üben die Suchtmittel Alkohol und besonders Koffein in Form von bspw. *Energy Drinks* auf Jugendliche sehr große Anziehungskraft aus.

In dem Projekt „Legale Drogen“ wird explizit auf alle drei Substanzen eingegangen. Es gibt eine umfassende Wissensvermittlung und Aufklärung über alle drei Substanzen. Des Weiteren wird bspw. bei Nikotin über die Inhaltsstoffe einer Zigarette eingegangen und welche Folgen das Rauchen auf die Gesundheit und den Körper haben.

Beim Thema Alkohol wird genauer auf die Thematiken des Rechtlichen eingegangen, was Alternativen zum Alkoholkonsum bei Partys sein können, was in Notsituationen zu tun ist und es wird über die Gefahren des Alkoholkonsums u.a. im Straßenverkehr aufgeklärt.

Koffein selbst wird meist durch die sehr süßen Energy Drinks von vielen Jugendlichen konsumiert. Häufig ist es jedoch so, dass oftmals ein Energy Drink bereits die unbedenkliche Menge von Koffein an einem Tag überschreitet. So wird im Projekt darauf eingegangen welche physische und psychische Folgen und Gefahren dies mit sich bringen kann.

Im Projekt werden mehrmals die persönlichen Erfahrungen der Jugendlichen aufgegriffen und anhand von Praxisbeispielen evaluiert. Außerdem wird zu allen genannten und behandelten Substanzen eine Konsumreflexion mit den Jugendlichen durchgeführt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 6. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.8. Cannabis

#### Ziele:

- Wissensvermittlung über Cannabis
- Konsumreflexion
- gesetzliche Grundlagen (Betäubungsmittelgesetz)
- Klärung der Wirkung von Cannabis und deren Folgen für den Körper
- Mythen über medizinisches Cannabis aufklären

#### Kurzbeschreibung:

Die illegale Droge Cannabis ist auch in Deutschland stark verbreitet und wird bereits im Kindes- und Jugendalter konsumiert. Eine Legalisierung ist in Deutschland vorerst nicht zu erwarten und auch medizinisches Cannabis (Tabletten, -Tropfen, -oder Blütenform) ist nur unter strenger ärztlicher Kontrolle erhältlich. Es erfolgt eine ausführliche Wissensvermittlung und die Aufklärung über Mythen rund um (medizinisches) Cannabis.

Die Folgen für Psyche und Körper sowie die verschiedenen Arten von Streckungsmitteln für Cannabis werden besprochen. Außerdem können die SchülerInnen eine beliebige Person imaginär erstellen, anhand derer Lebensweg mit und ohne Drogenkonsum aufgezeigt wird. Mit dieser Methode wird den SchülerInnen verdeutlicht, dass sie ihr Leben selbst gestalten können und verantwortlich dafür sind welche Entscheidungen sie fällen.

Das Projekt ist konzipiert für KonsumentInnen und Nicht-KonsumentInnen. Im Projekt können für jede Zielgruppe entsprechende Methoden ausgewählt werden.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 7. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.9. Crystal

#### Ziele:

- Wissensvermittlung zu Crystal
- Kennenlernen der Folgen
- Alltags- und Stressbewältigung ohne Drogen
- Konsumreflexion

#### Kurzbeschreibung:

Crystal Meth kann bereits im Jugendalter Zuspruch finden. Neben Neugier und Langeweile wird auch steigender Leistungsdruck unter Jugendlichen als Grund für den Konsum genannt.

Nach einer allgemeinen Wissensvermittlung zur Droge und ihrer Wirkung erfolgt eine Konsumreflexion.

Es gibt eine vielseitige Beleuchtung der Substanz, mit Erläuterung der negativen Folgen des Konsums, u.a. unter Einbeziehung eines Betroffenenfilms.

Die SchülerInnen tragen am Ende zusammen wie sie die positiven Effekte von Crystal auch ohne deren Einnahme erreichen können. Mit einer Grafik wird verdeutlicht, welche Auswirkungen die einmalige Einnahme von Crystal haben kann.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 8. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.10. Illegale Drogen

#### Ziele:

- Wissensvermittlung über illegale Drogen wie z.B. Cannabis, Ecstasy, LSD und Crystal Meth
- Konsumreflexion
- gesetzliche Grundlagen (u.a. Betäubungsmittelgesetz)
- Klärung der Wirkung der illegalen Substanzen und deren Gefahren und Folgen für den Körper
- Einflüsse und Auswirkungen einer Sucht erkennen können
- Überblick über Hilfsmöglichkeiten

#### Kurzbeschreibung:

Illegale Drogen wie Cannabis, Kokain, Speed, Ecstasy, LSD und Crystal Meth, um nur einige zu nennen, können große Anziehungskraft auf Jugendliche ausüben, obwohl diese Substanzen starke und teils irreversible Auswirkungen auf die Psyche und die physische Gesundheit der Jugendlichen ausüben. Falls in solch jungen Jahren bereits eine Sucht zu illegalen Substanzen entsteht, dann hat dies meist nicht nur physische und psychische Folgen, sondern oftmals gehen diese mit sozialen und schulischen Problemen Hand in Hand.

Das Projekt „illegale Drogen“ geht explizit auf die Substanzkunde ein und klärt über die Folgen und Risiken von illegalen Substanzen auf. Hierbei werden die Konsequenzen nicht verharmlost und es wird anhand von Praxis- und Fallbeispielen aufgezeigt, welche Folgen der Konsum mit sich bringt.

Des Weiteren bietet das Projekt einen geschützten Rahmen in dem die Jugendlichen einerseits Fragen stellen können, die sie möglicherweise nicht in der Schule oder bei den Eltern stellen wollen, andererseits kann über bereits gemachte Erfahrungen gesprochen und der eigene Konsum reflektiert werden.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 8. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTDESCREIBUNG

---

### 1.11. Suchtprävention in Förderschulen

#### **Ziele:**

- Vermittlung von grundlegendem Wissen auf langfristiger Basis
- Reflexion des Konsumverhaltens sowie Veränderung von Konsummustern
- Jungen Menschen sind die negativen Folgen von Drogenkonsum bewusst und die Bereitschaft zum Erstkonsum und/ oder Missbrauch von Drogen und/ oder riskantem Verhalten ist gesenkt
- Förderung von Lebenskompetenzen

#### **Kurzbeschreibung:**

Für die einzelnen Veranstaltungen des Projektes kommen Mitarbeitende des Drahtseil-Teams in die jeweiligen Schulen und führen in den Klassenräumen mit den SchülerInnen und ihren Klassenlehrkräften die Projekte durch. Das Suchtpräventionsprojekt für SchülerInnen von Förderschulen ist so gestaltet, dass die Schulklassen über das ganze Schuljahr von der 6. – 8. Klasse von uns begleitet werden und wir je Veranstaltung (à 90 Minuten) immer tiefer in die Thematik Sucht eintauchen.

In der 6. Klasse vermitteln wir den SchülerInnen im Rahmen von sechs Veranstaltungen u.a. erste Wissensgrundsteine zu dem Begriff Sucht allgemein und zu Verhaltenssuchten. Hier wird ein Schwerpunkt auf die Mediensucht gelegt und gleichzeitig wird als Ziel gesetzt die Medienkompetenz der SchülerInnen zu stärken. Des Weiteren werden die Themen Gesunde Ernährung, Essstörungen bzw. die Thematik mit der eigenen Schönheit behandelt. Zum Abschluss wird es eine Plakatgestaltung mit dazugehöriger Präsentation und der feierlichen Übergabe der Bronzerausweise abgerundet.

In der 7. Klasse (sieben Veranstaltungen) wird das Thema legalen Drogen (Nikotin & Koffein) in den Vordergrund gerückt. Neben einer Konsumreflexion mit den SchülerInnen wird aufgezeigt wie ein möglicher Suchtverlauf aussehen kann. Die inhaltlichen Themen werden mit Hilfe von interaktiven Projekten (z.B. Radiobeitrag, Comics, Simple Show) wiederholt und eingeübt. Zum gemeinsamen Abschluss wird ein Spiel gespielt, eine Präsentation erarbeitet und die Silber-Ausweise feierlich übergeben.

Die SchülerInnen der 8. Klassen (sechs Veranstaltungen) werden sich vordergründig mit den Substanzen Alkohol und Cannabis auseinandersetzen. Hierbei werden die Gefahren und Risiken der einzelnen Substanzen aufgezeigt und diskutiert. Zusätzlich wird zu allen Substanzen eine Konsumreflexion durchgeführt.

Zum Abschluss des Schuljahres präsentieren die SchülerInnen ihr neu erworbenes Wissen in Form einer Schulaktion (Pausenaktion, Quiz, etc.) für die 6. Klassen, welche im Voraus geplant und vorbereitet werden.

Für ihre erbrachten Leistungen erhalten sie zuletzt den goldenen Ausweis.

# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

Es besteht auch die Möglichkeit der Durchführung von themenspezifischen und individuellen Projekten von ca. 3 Stunden für Förderschulklassen. Für weitere Fragen kontaktieren Sie uns dafür telefonisch oder per Mail.

### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 90 Minuten je Veranstaltung

Klasse 6: 6 Veranstaltungen

Klasse 7: 7 Veranstaltungen

Klasse 8: 6 Veranstaltungen

**Zielgruppe:** SchülerInnen von Förderschulen der Klasse 6 bis 8

**Kosten:** 12€ pro SchülerIn (inkl. Arbeitsheft) pro Schuljahr

**Veranstaltungsort:** Klassenzimmer in der jeweiligen Schule



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 1.12. Multiplikatorenschulung Sucht

#### Ziele:

- Allgemeiner Überblick Methoden Sucht
- Unterscheidung Drogensucht und Verhaltenssucht
- Unterscheidung Methoden für verschiedene Zielgruppen
- Wissensvermittlung (z.B. rechtliche Grundlagen, Reflexionsfragen)
- Kennenlernen einzelner Methoden

#### Kurzbeschreibung:

Für einen allgemeinen Überblick sind alle von uns angebotenen Methoden zum Thema „stoffgebundene und nicht stoffgebundene Sucht“ an der Tafel sichtbar.

Die Anordnung ist in „allgemeine Einstiegsmethoden“ und „Substanzen“ eingeteilt. Es werden vereinzelt Methoden vorgestellt und es wird sich darüber ausgetauscht, welche Ziele und welche Zielgruppen dabei im Vordergrund stehen.

Grundlegende Ziele der Methoden sind Wissensvermittlung, Erkenntnisgewinnung und Reflektion die zu einer Verhaltensveränderung führen können. Ebenso werden einzelne Methoden ausprobiert. Diese können sich je nach Interesse innerhalb der Gruppe unterscheiden. Viele der Methoden haben einen spielerischen Charakter, so dass die Umsetzung mit der eigenen Zielgruppe möglich ist.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3-6 Stunden (variabel)

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, SozialpädagogenInnen, Erziehende, SozialassistentenInnen

**Kosten:** nach Absprache

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

## 2. Gewalt

### 2.1. Teamfindung

#### Ziele:

- Klassenzusammenhalt stärken
- Strategien zum Umgang in Stress- oder Streitsituationen entwickeln
- Gemeinsames Erarbeiten von Regeln für eine gelingendes Miteinander
- Vertrauensbasis innerhalb der Klasse aufbauen/ vertiefen

#### Kurzbeschreibung:

Mithilfe von erlebnispädagogischen Elementen soll im Rahmen des Projektes das Klassenklima näher betrachtet werden. Dazu wird, nach einem Einstiegsspiel, der Begriff „Team“ mit der Klasse gemeinsam erarbeitet und besprochen. Anschließend wird geschaut ob dieser auf die Klasse übertragen werden kann.

Die Frage ob und wie Gefühle für das Zusammenarbeiten und –leben eine Rolle spielen, kann in diesem Zusammenhang ebenso bearbeitet werden. Im Klassenverband werden anschließend Möglichkeiten und Regeln zusammengefasst, die eine gute Arbeit im Team ermöglichen.

Auf spielerische Weise ist die Klasse im Projekt gefordert, gemeinsam praktische Übungen zu analysieren und zu lösen. Vertrauensübungen sollen dabei eine Hilfe für die SchülerInnen sein, sich auf andere verlassen zu können und zu erleben, welchen wichtigen Teil jede einzelne Person zum Klassenverband beiträgt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr)

**Klassenstufe:** 1. bis 4. Klasse, sowie ab 5. Klasse  
(Methodenanpassung je nach Altersstufe)

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig





# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 2.2. Streiten – „Du hast angefangen, nein du!“

#### Ziele:

- SchülerInnen kennen Strategien, wie sie mit Streitsituationen umgehen
- Sensibilisierung für verschiedene Gefühle (Umgang, Ausdruck)
- Die SchülerInnen arbeiten (mithilfe von Vertrauensübungen) am Klassenklima

#### Kurzbeschreibung:

Angelehnt an das Prinzip der *Gewaltfreien Kommunikation* werden Strategien erarbeitet, die die SchülerInnen befähigen sollen mit Streitsituationen umgehen zu können. Um in solchen Situationen sowohl mit sich selbst, als auch mit anderen einen guten Umgang zu finden, werden verschiedene Gefühle thematisiert. Die Auseinandersetzung findet dabei auf kreative und spielerische Art und Weise statt.

Auf Grundlage einer dargestellten Streitsituation, tauschen sich die SchülerInnen über mögliche Strategien zum Umgang mit negativen Gefühlen aus und vertiefen Lösungsmöglichkeiten dafür.

Neben Regeln und Strategien im Streit, soll auch das Klassenklima in den Blick genommen werden. Hierfür ermöglichen kreative und erlebnispädagogische Elemente einen Erfahrungsaustausch unter den SchülerInnen.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr)

**Klassenstufe:** 1. bis 4. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 2.3. Klassenklima

#### Ziele:

- Problemanalyse
- Aufbrechen alter Muster
- Rollenverteilung in der Klasse
- Sensibilisierung für gewaltfreien Umgang miteinander

#### Kurzbeschreibung:

Jede/r aus der Klasse ist anders, daher kann es mitunter zu Herausforderungen kommen.

Zu Beginn werden alle Teilnehmenden gebeten, die eigene Stimmung/ das eigene Wohlfühlen in der Klasse zu beurteilen (dies erfolgt anonym). Danach wird eine Problemanalyse durchgeführt. Diese ist richtungsweisend für die nachfolgenden Methoden, wodurch das Projekt entsprechend angepasst werden kann.

Häufig vorkommende Themen sind z.B. Mobbing, körperliche und psychische Gewalt sowie soziale und emotionale Auffälligkeiten. Ziel ist es, alte Verhaltensmuster aufzubrechen und ein gemeinsames neues „Wir“ zu formulieren.

Die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Projektdurchführung ist, dass der Großteil der Klasse für Veränderungen offen ist und sich bereit erklärt einen neuen Schritt zu wagen.

Nach der ersten Veranstaltung wird gemeinsam entschieden, ob noch mehrere Bausteine folgen sollen, oder ob die eine Veranstaltung dazu beitragen konnte, das Klassenklima zu verbessern.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 5. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 2.4. Kommunikation

#### Ziele:

- Kennenlernen von Kommunikationsmodellen
- Praktische Anwendung von Kommunikationsmodellen
- Eigene Kommunikationsmuster erkennen und einschätzen können

#### Kurzbeschreibung:

Paul Watzlawick formulierte in einem Axiom: „Man kann nicht nicht kommunizieren“. In zwischenmenschlichen Beziehungen findet immer Kommunikation statt, verbal als auch nonverbal.

In dem Projekt geht es vor allem darum, sich seiner eigenen Kommunikation bewusst zu werden und Hilfsmittel einer guten Kommunikation an die Hand zu bekommen.

In jüngeren Klassen steht das Modell des Eisberges im Vordergrund. Ab der 8. Klasse werden die Theorien des Vier-Ohren-Modells sowie der Gewaltfreien Kommunikation besprochen. Praktische Übungen helfen das Gelernte in die Tat umzusetzen.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00Uhr)

**Klassenstufe:** ab 5. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 2.5. Kennlernprojekte

#### Ziele:

- Gegenseitiges Kennenlernen
- Ich-Stärkung
- Stärken von MitschülerInnen kennenlernen
- Zusammengehörigkeitsgefühl schaffen
- Basis für eine gute Zusammenarbeit schaffen

#### Kurzbeschreibung:

Die SchülerInnen stehen am Anfang der 5. Klasse vor vielen Herausforderungen. Mit großer Aufregung ist meistens das Kennenlernen der neuen MitschülerInnen verbunden.

In einem geschützten Rahmen bieten wir Spiel, Spaß und Aktivität, um zum Einen die Klasse als Team zu erleben, als auch die Einzigartigkeit aller Teilnehmenden herauszuarbeiten. Da dieses Projekt für die ersten Schulwochen konzipiert ist, sind auch kurze Spiele im Programm, die das Erlernen der Namen mit aufnehmen.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00Uhr)

**Klassenstufe:** 5. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 2.7. MultiplikatorInnenenschulung Gewaltfreie Kommunikation (GFK)

#### Ziele:

- Grundlagenvermittlung GFK nach Marshall B. Rosenberg
- Schmerzliche Kommunikation erkennen und verändern
- Befriedigende Beziehungen aufbauen und erhalten
- Besprechung und Durchführung praxisnaher Fallbeispiele

#### Kurzbeschreibung:

Die Gewaltfreie Kommunikation wurde von Marshall B. Rosenberg in den 1960er Jahren entwickelt und ist international anerkannt. Ehrliche zwischenmenschliche Beziehungen und Verbindungen sollen entstehen, die Wahrnehmung von Gefühlen und Bedürfnissen soll sich verbessern und das Gewaltpotential in Konfliktsituationen soll sich verringern. Die Grundlage für diese einfühlsame Kommunikation ist die GFK und das Modell, welches Rosenberg dazu entwickelte.

In dieser Schulung werden die Grundhaltung, die vier Schritte sowie die Einsatzbereiche und Grenzen der GFK vermittelt und besprochen. Anhand von Fallbeispielen wird die Methode praktisch angewandt und geübt. Die GFK kann in fast allen Bereichen eingesetzt werden. Sie findet z.B. Anwendung in sozialen Einrichtungen, Familien, Freundschaften, am Arbeitsplatz, in Politik und Wirtschaft.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 5,5 Stunden (z.B. 9:00 bis 14:30 Uhr inkl. Pause)

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, SozialpädagogenInnen, ErzieherInnen, SozialassistentInnen

**Unkostenbeitrag:** 10€ pro TeilnehmerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3. Medien

#### 3.1. Medienführerschein

**Ziele:**

- Wissensvermittlung über die Themen Fernsehen, Computerspiele, Internet und Handy mit anschließender Führerscheinprüfung
- Kennenlernen von Medientechnik innerhalb eines interaktiven Projektes
- Präsentieren der gelernten Inhalte vor den Eltern
- Konsumreflexion und Verhältnis zum eigenen Konsum erlangen

**Kurzbeschreibung:**

Der Medienführerschein umfasst eine komplette Schulwoche und wird in der Schule durchgeführt.

Die Woche beginnt mit dem Thema Fernsehen, Fernsehregeln und Werbetricks. Anschließend entwickeln die SchülerInnen in Kleingruppen einen eigenen Werbespot. Dienstag geht es um das Thema Computer- und Konsolenspiele und dessen Altersfreigaben. Am Internet-Tag werden die Schwerpunkte auf die Sicherheit im Netz, ein sicheres Passwort und den Umgang mit Gefahrenquellen gelegt.

Der Donnerstag ist der Handy-Tag, hier lernen die SchülerInnen, wichtige Handyfunktionen sowie den Gebrauch in Gefahrensituationen.

Am Freitag schreiben die Kinder eine kurze Führerscheinprüfung und präsentieren anschließend ihr Gelerntes vor den Lehrkräften, Eltern, Großeltern oder Parallelklassen. Mit Bestehen der Führerscheinprüfung erhalten die SchülerInnen am Ende der Präsentation einen personalisierten Medienführerschein.

Weiterhin haben die SchülerInnen die Möglichkeit an einem interaktiven Projekt ihrer Wahl teilzunehmen. Dabei haben sie die Auswahl zwischen verschiedenen Projekten, wie z.B. Comic, Simpleshow, Daumenkino, Video etc. Die SchülerInnen denken sich dabei die Geschichten selbst aus und sind gleichzeitig die Akteurinnen und Akteure. Je nach Art des interaktiven Projektes lernen sie mit Hilfe eines Computerprogrammes die Umsetzung kennen.

**Rahmenbedingungen:**

**Dauer:** Montag bis Freitag (5 Tage)

**Klassenstufe:** 4. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 13€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** in der Schule



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.2. SIA – Sicher in Aktion

#### Ziele:

- Auseinandersetzung mit Herausforderungen und Problematiken in Bezug auf digitale Medien
- Schulung der SchülerInnen im sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Medien
- Förderung der Medienkompetenz
- Konsumreflexion und Verhältnis zum eigenen Nutzungsverhalten erlangen

#### Kurzbeschreibung:

Das Projekt, in Form eines interaktiven Theaterstückes, umfasst insgesamt drei aufeinander aufbauende Veranstaltungen (jeweils á 90 min).

Die Veranstaltungen eins und drei beinhaltet das Theaterstück und werden von den Drahtseilmitarbeitenden vorgeführt. Dazu werden verschiedene Schwerpunkte zu dem Thema digitale Medien aufgegriffen, welche mit Hilfe von Bild-, Video- und Audiodateien unterstützt werden. Die SchülerInnen werden während der Vorstellung durch die AkteurInnen immer wieder mitwirkend einbezogen.

Das Theaterstück selbst beinhaltet die Geschichte der beiden Freunde *Charlie und Toni*, welche im Umgang mit einem Tablet bezüglich der Themen Nutzungszeiten, der Angabe von sozialen Daten, Cybermobbing/ Cybergrooming, Sicherheitseinstellungen, Apps, Virus, Kettenbriefe sowie Werbestrategien, von einem digitalen Fettnäpfchen ins Nächste tappen und die SchülerInnen dabei an ihren Erfahrungen teilhaben lassen. Die Schildkröte namens *SIA* fungiert dabei nicht nur als Maskottchen des Projekts, sondern wird die beiden AkteurInnen auf der Bühne in so manchen Situationen mit ihrem Wissen helfend unterstützen.

Die zweite Veranstaltung wird von den Lehrkräften eigenständig durchgeführt, indem sie gemeinsam mit den SchülerInnen das erhaltene Kinderarbeitsheft bearbeiten, besprechen und bei Fragen zur Verfügung stehen. Zur Vorbereitung dafür erhalten alle Lehrkräfte vorab ein pädagogisches Begleitheft, in welchem die jeweiligen Methoden aus dem Kinderarbeitsheft mit konkreten Umsetzungen und Lösungen zu finden sind. Diese zweite Veranstaltung baut in Hinsicht auf die dritte Veranstaltung auf und dient der aktiven Umsetzung und Übung der SchülerInnen zu dem Thema Medien.

Nach der erfolgreichen Bearbeitung des Arbeitsheftes und der darin beinhalteten kleineren Hausaufgaben, welche die SchülerInnen mit Unterstützung ihrer Eltern erledigen sollen, erhalten sie nach der dritten Veranstaltung ihre Abzeichen als Medienprofis!

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Veranstaltungen (á 90 Minuten)

**Klassenstufe:** 3./ 4. Klasse

**Unkostenbeitrag** 7 Euro inkl. Arbeitsheft und Abzeichen pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** vor Ort in der Schule



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.3. Smarti Starti

#### Ziele:

- Verantwortungsbewussterer Umgang mit eigenen und fremden Daten
- Datenschutzeinstellungen auf z.B. Whatsapp
- Sicheres Passwort erstellen
- Alternativen zu digitalen Medien finden
- Konsumreflexion

#### Kurzbeschreibung:

Das Projekt Smarti Starti – der Start mit dem Smartphone - beschäftigt sich mit dem Smartphone, im Besonderen mit den Funktionen, den Sicherheitseinstellungen sowie den vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten (z.B. bei Whatsapp).

Die Relevanz eines Passwortes wird besprochen und die SchülerInnen lernen eine Variante kennen, wie sie ein sicheres aber auch gut zu merkendes Passwort erstellen können.

Da die SchülerInnen mit dem Smartphone die Möglichkeit haben, sich auf Portalen oder sozialen Netzwerken anzumelden, spielt die Auseinandersetzung mit der Verbreitung und Weitergabe sozialer Daten sowie persönlicher Fotos (Recht am eigenen Bild, etc.) eine weitere große Rolle.

Es können Regeln erstellt werden für einen wertschätzenden und gewaltfreien Umgang im Klassenchat sowie auch für den generellen Umgang im Internet (Cybermobbing).

Weiterhin wird auch über alternative Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung gesprochen. Dabei reflektieren die SchülerInnen ihre Freizeitaktivitäten, um anschließend ihren Medienkonsum selbst einschätzen zu können.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr)

**Klassenstufe:** 5. und 6. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig





# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.4. Cybermobbing / Cybergrooming

#### Ziele

- Verfügen über grundlegendes Wissen (z.B. Definitionen, Zahlen, Fakten) zu den Themen Cybermobbing und Cybergrooming
- Kennen Interventions- und Hilfsmöglichkeiten, um in Fällen von Cybermobbing oder Cybergrooming zu handeln
- Sensibilisierung zu Cybermobbing und Cybergrooming
- Austausch über eigene Erfahrungen
- Besprechung von gesetzlichen Grundlagen und Konsequenzen

#### Kurzbeschreibung:

Das Projekt ist in zwei Themenschwerpunkte eingeteilt, die zu in etwa gleichen Teilen behandelt werden. In der ersten Hälfte dreht sich alles um das Thema Cybermobbing und in der zweiten Hälfte geht es um das Thema Cybergrooming.

#### Teil 1 Cybermobbing:

Nachdem zunächst der Begriff Cybermobbing geklärt, die Häufigkeit des Phänomens thematisiert und über Ursachen und Folgen gesprochen wurde, steht ein Fallbeispiel im Mittelpunkt, anhand dessen sich der Thematik praktisch genähert wird. Hierbei können ebenfalls eigene Erfahrungen mit eingepflegt werden. Es wird über rechtliche Aspekte aufgeklärt sowie Hilfs- und Interventionsmöglichkeiten besprochen, um den Schüler\*innen Werkzeuge für die Praxis mit an die Hand zu geben. Die Inhalte werden mit interaktiven und audiovisuellen Methoden abgerundet.

#### Teil 2 Cybergrooming:

Auch im zweiten Teil werden zunächst grundlegende Informationen zum Thema Cybergrooming vorgestellt und definiert, bevor es dann an einem konkreten Beispiel um den Verlauf eines Cybergroomingprozesses geht. Hier wird eine Methode durchgeführt, in der es darum geht Warnsignale in Chatkommunikationen mit Unbekannten zu erkennen und so Schüler\*innen für Cybergrooming zu sensibilisieren. Abschließend wird auch in diesem Teil über die Gesetzeslage informiert und Hilfsmöglichkeiten für Schüler\*innen besprochen.

#### **Rahmenbedingungen:**

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 Uhr – 15:00 Uhr)

**Gruppengröße:** eine Schulklasse

**Zielgruppe:** ab 5. Klasse

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro Schüler\*in

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.5. Mediensucht

#### Ziele:

- Vermittlung von grundlegendem Wissen auf langfristiger Basis
- Reflexion des Medienkonsumverhalten sowie Veränderung der Konsummustern
- SchülerInnen sind die negativen Folgen von Mediensucht und die dazugehörigen Gefahren bewusst und suchen Lösungen um das risikohafte Verhalten zu senken
- Förderung von Lebens- und Medienkompetenzen

#### Kurzbeschreibung:

In der heutigen Welt und Gesellschaft sind *Smartphones* und *Digitale Medien* kaum mehr wegzudenken. Eine Kommunikation ohne *Whatsapp* oder *Soziale Medien* ist kaum mehr vorstellbar und für viele Kinder und Schüler vollständig in den Alltag integriert. Hinzu kommen eine riesige Bandbreite an Video- und Computerspiele, die die Kinder und Jugendliche immer mehr vereinen. Dabei ist es schwierig einen ausgeglichenen und reflektierten Umgang mit Digitalen Medien auszuleben und bei immer mehr Kindern und Jugendlichen sind Züge einer Mediensucht klar sichtbar.

Im Rahmen des Projektes „Mediensucht“ werden Komponenten einer Mediensucht mit den SchülerInnen erarbeitet. Zu Beginn werden die Begrifflichkeiten der Mediensucht erklärt, definiert und für die SchülerInnen nachvollziehbar aufgezeigt. Gleichzeitig werden dabei das Medienverhalten analysiert und reflektiert um ein Bewusstsein des Medienkonsums der einzelnen Schülerinnen und Schüler zu schaffen. Des Weiteren werden die Gefahren und Risiken eines zu ausschweifenden Medienkonsums aufgezeigt und reflektiert. Im letzten Schritt des Projektes werden Schutzfaktoren, die die Kinder einerseits zu einem reflektierten und kritischen Umgang mit Medien anregen soll, andererseits werden Alternativen zum Medienkonsum erarbeitet.

Zum Abschluss bekommt jeder SchülerInnen eine Challenge zur Aufgabe in dem es etwas ohne Digitalen Medien durchführen soll wie bspw. Freunde zu treffen ohne die Verwendung eines Smartphones, etwas in einem Lexikon nachrecherchieren oder einen Brief anstatt eine Whatsapp-Nachricht zu schreiben.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden

**Zielgruppe:** SchülerInnen aller Schularten ab der 5. Klasse

**Kosten:** 2€ pro Teilnehmer

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.6. Zeit für digitalen Content

#### Ziele:

- Reflexion des eigenen Konsums
- Auseinandersetzung mit folgenden Themen möglich Sexting, YouTube, Pornographie und Sexismus, Abhängigkeit von digitalen Spielen
- Wissensvermittlung
- Sensibilisierung im Bereich digitaler Medien
- Auseinandersetzung mit Abhängigkeit in Bezug auf digitale Medien

#### Kurzbeschreibung:

Innerhalb dieses Projektes bilden je nach Bedarf und Interesse zwei unterschiedliche Themen einen Schwerpunkt.

Folgende vier Schwerpunkte stehen zur Auswahl:

- Sexting: Hier soll eine Sensibilität für den Umgang mit Freizügigkeit und Intimität im Rahmen von digitaler Kommunikation geschaffen werden. Sowohl die Aufklärung über Sexting, als auch die Beschäftigung mit rechtlichen Aspekten stehen hier im Vordergrund.
- Pornographie: Unter diesem Schwerpunkt soll die Möglichkeit geschaffen werden, miteinander ein Thema zu bearbeiten, worüber im täglichen Kontext selten gesprochen wird. Fragestellungen in diesem Bereich sind: Was hat Pornographie mit der Realität zu tun? Was für Emotionen tauchen in Verbindung mit Pornographie auf?
- YouTube: Wie funktioniert ein YouTube-Kanal? Wie steht es um den eigenen Konsum von YouTube? Wie kann Geld damit verdient werden? Und ist es wirklich so leicht erfolgreiche/r YouTuberIn zu werden? Wir möchten uns mit dem Unternehmen Youtube auseinandersetzen und Vor- und Nachteile beleuchten.
- Digitale Spiele: Eine Abhängigkeit von digitalen Spielen kann sich relativ schnell entwickeln. Welche Faktoren und Bedürfnisse zu einer Abhängigkeit führen können und was für Hilfsmöglichkeiten es geben kann um mit einer derartigen Abhängigkeit umzugehen, soll in diesem Bereich spielerisch in den Blick genommen werden.
- Sexismus: Was ist das? Ist Sexismus nur gegen Frauen gerichtet? Die SchülerInnen setzen sich mit ihren eigenen Klischees und Werten auseinander und hinterfragen sie kritisch.

Aus diesen fünf Themenbereichen werden innerhalb der Projekte einzelne Aspekte aufgegriffen. Den Rahmen dafür bietet eine Auseinandersetzung zum Thema Abhängigkeit in Bezug auf Medienkonsum sowie die Reflexion des eigenen Konsums. Die Klasse wird dazu für das gesamte Projekt geschlechterspezifisch getrennt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden (z.B. 8:30 Uhr – 11:30 Uhr od. 12:00 – 15:00 Uhr)

**Klassenstufe:** ab 7. Klasse sowie MultiplikatorInnen

**Unkostenbeitrag:** 2€ pro SchülerIn

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.7. Ausbildung Net-Piloten

#### Ziele:

- Auseinandersetzung mit dem Thema Mediensucht
- Reflexion des eigenen Konsums
- Erlernen von Kommunikation- und Moderationstechniken

#### Kurzbeschreibung:

Im Rahmen des Projektes Net-Piloten werden pro Schule 10 Schüler\*innen, vorrangig der 8. und oder 9. Klasse akquiriert. Diese künftigen Net-Piloten sowie ein\*e Schulsozialarbeiter\*in und/ oder eine Lehrkraft werden an drei aufeinanderfolgenden Tagen geschult. Die Ausbildung gliedert sich dabei in vier Module:

- 1) Moderne Medien und Nutzen
- 2) Gefahren des Internets und Medienabhängigkeit
- 3) Kommunikationsgrundlagen und Identifikation als Net-Piloten
- 4) Intensive Übung und Vorbereitung der Workshops in den jüngeren Jahrgangsstufen

Ziel ist es, dass die ausgebildeten Net-Piloten in jüngeren Klassen ihrer Schule unter dem Aspekt des peer-Ansatzes selbstständig zwei 90 minütige Workshops durchführen.

Das Projekt ist von der BZgA entwickelt und wird regelmäßig evaluiert. Die Ausbildungen, die wir anbieten, finden nur ein Mal jährlich statt.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Tage

**Zielgruppe:** direkt: SchülerInnen ab 8. Klasse,  
indirekt: Lehrkräfte, SozialpädagogInnen,

**Kosten:** nach Absprache

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTDESCREIBUNG

---

### 3.8. MultiplikatorInnenschulung: Interaktive Medienpädagogik

#### Ziele:

- Vielfalt der interaktiven Medienpädagogik kennenlernen und selbst ausprobieren
- Umsetzung im Berufsalltag
- Umgang mit technischen Bearbeitungsprogrammen

#### Kurzbeschreibung:

Die MultiplikatorInnen haben die Möglichkeit, zwischen verschiedenen interaktiven Projekten auszuwählen und diese auch auszuprobieren. Zur Auswahl stehen Comic, Stabtheater, Simpleshow, Video, Daumenkino, Stop-Motion oder ein Radiobeitrag.

Es werden, je nach Anzahl der MultiplikatorInnen, 4-5 Teams gebildet, die unter Anleitung begleitet werden. Je nach Wahl des Projektes erlernen Sie den Umgang mit verschiedenen Schnitt- oder Bearbeitungsprogrammen. Zum Abschluss werden die selbst gestalteten interaktiven Projekte den anderen TeilnehmerInnen präsentiert.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 3 Stunden

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, SozialpädagogInnen, ErzieherInnen, SozialassistentInnen

**Kosten:** nach Absprache

**Veranstaltungsort:** Ritterstr. 5, 04109 Leipzig



# DRAHTSEIL

## PROJEKTbeschreibung

---

### 3.9. MultiplikatorInnenschulung: Zielgruppe Grundschule

#### Ziele:

- Grundwissensvermittlung zu Medienkompetenz
- Einblick in (praktische) Methoden der Medienprävention
- Erstellung und Präsentation eigener interaktiver Projekte

#### Kurzbeschreibung:

Nach einer kurzen Vorstellungs- und Kennlernrunde folgt ein theoretischer Input zum Thema Relevanz von Medien, Mediennutzung verschiedener Zielgruppen, Internetkompetenz und Prävention. Die hier im Vordergrund stehende Wissensvermittlung wird im weiteren Teil durch praktische Handhabungen unterstützt.

Verschiedene Themenschwerpunkte wie Fernsehen, Handy, Computerspiele und Internet werden für die Zielgruppe „Grundschule“ vorgestellt und punktuell durch praktische Methoden mit der gesamten Gruppe ausprobiert. Methoden wie: „Welche Daten gebe ich Preis?“, „sicheres Passwort erstellen“ und „Hilfen für Cybermobbing“ sind neben vielen weiteren integriert. Es werden somit theoretische Blöcke mit praktischen Methoden vermischt, um eine bessere Veranschaulichung zu gewähren.

Leitfaden für die Weiterbildung wird das Arbeitsheft „Medienführerschein“ sein, welches die Teilnehmenden am Ende per Mail zugeschickt bekommen können, ebenso wie ein Handout mit vielen weiterführenden und ergänzenden Links.

Am Ende der Weiterbildung haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit sich an einem interaktiven Projekt zu beteiligen, es in einer Kleingruppe zu erstellen und anschließend den anderen vorzustellen. Neben Comic können dies StopMotion, Stabtheater oder eine Simpleshow (Erklärfilm) sein.

#### Rahmenbedingungen:

**Dauer:** 6 Stunden

**Zielgruppe:** Lehramtsstudent\*innen, Lehrkräfte, Sozialpädagog\*innen

**Kosten:** nach Absprache

**Veranstaltungsort:** Ritterstraße 5, 04109 Leipzig

