



20
24

MEKO

DAS PROGRAMM AM SAMSTAG

FESTIVAL

SCHULE +
JUGENDARBEIT
RBZ TECHNIK
KIEL

GESCHWISTER-SCHOLL-STR. 9
24143 KIEL

9:00
–
16:15
UHR

SA
23
NOV

#MEKOFE

SCHULE + JUGENDARBEIT

WS 1-J

MULTIKAMERA-VIDEOPRODUKTION MIT TABLETS UND SMARTPHONES

Workshop im Rahmen des Digital Learning Campus

OK Kiel
Daniel Wehrend

WS 2-J

VIEL MEHR ALS NUR FREIZEITSPASS?

Gaming als Thema der politischen Medienbildung

Landesbeauftragter für politische Bildung
Nils Quentel

WS 3-J

«ECHTE MÄNNER SIND RECHTS?»

Wie rechtsextreme Influencer:innen den Social Media Algorithmus ausnutzen

AKJS SH/RBT Kiel
Marius Sibbel

WS 4-J

KOLLABORATIVES ARBEITEN MIT DIGITALEN TOOLS IM UNTERRICHT

SHIBB
Andreas Witt

WS 5-J

AUGMENTED REALITY IM HANDWERK

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht zur Unterstützung versch. Lernsituationen

SHIBB
Rene Gänger

WS 6-J

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IN DER MEDIENBILDUNG

Ein inklusiver Zugang zu KI in der Lehrer:innenbildung der 1. und 2. Phase

AIEduLab-Projekt Uni FL
Daniel Tramp, Marius Maier

WS 7-J

IQSH-MEDIEN-KISTEN: FERTIGE UNTERRICHTSBAUSTEINE FÜR «MEKO»

Vom Binärcode, über Stop-Motion und Legetrick bis Edu-Breakout

IQSH, Jana Labahn

WS 8-J

KONTINUIERLICHES LERNEN – KONTINUIERLICHES FEEDBACK

Formatives Assessment mit itslearning gestalten

IQSH, Daniel Beermann und Christopher Winkler

WS 9-J

BEEBOTS IM EINSATZ

Wie sie den Unterricht in verschiedenen Fächern bereichern

IQSH
Georg Konstantinow

WS 10-J

INDIVIDUALISIERTES ARBEITEN mit einem Wochenplan in itslearning organisieren

IQSH
Malte Hansen

WS 11-J

VON MOMO BIS ZUR MEME-CHALLENGE

Medienkompetenz im Zeitalter digitaler Täuschungen

IQSH, Yuliya Kolesnykova und Björn Bredow

WS 12-J

EINSATZ VON PODCAST IM UNTERRICHT 1

Technische und organisatorische Umsetzungsmöglichkeiten

IQSH
Axel Seebahn

WS 13-J

DER METHODENKOFFER «MEDIENKOMPETENZ FÜR GRUNDSCHULEN»

Interakt. Unterrichtsmaterialien

Verbraucherzentrale SH
Daniela Hartmann und Antonia Bruns

WS 14-J

CYBER-MOBGING

Impulse zur Prävention und Intervention

Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.
Kathrin Gomolzig

WS 15-J

DIGITALER KAPITALISMUS UND MEDIENBILDUNG

IQSH
Lisa-Marie Brauer

WS 16-J

VOM FEED IN DIE WELT

Die Auswirkungen von Insta-Feminismus

OKSH
Joséphine Reimer

11:00 - 12:15

KEYNOTE & TALK

WAS IST OKAY?
Medienethik in Schule und Jugendarbeit
Dr. phil. Ingrid Stapf
Eberhard-Karls-Universität Tübingen

12:15 - 13:00

MITTAGSPAUSE
auf dem Markt der Möglichkeiten auf der Festival Area

DIE FESTIVAL AREA MIT EINEM GUIDE ERKUNDEN

Auf einer geführten Tour können die einzelnen Stationen zu aktiver und kreativer Medienarbeit erprobt und diskutiert werden.

WS 17-J

FLIQZ

Ein Erlebnistag zu Digitalkompetenzen

Offener Kanal SH
Joséphine Reimer und Johannes Karstens

WS 18-J

KI KREATIV PARCOURS

Das neue Medienmobil für Stadtteile

Workshop im Rahmen des Digital Learning Campus

OKSH, Sabine von Rekowski

WS 19-J

ICH BIN «LOST»!

Sexuelle Grenzverletzungen und Gewalt mittels digitaler Medien

PETZE Institut für Gewaltprävention gGmbH
Julika Wojtkowiak

WS 20-J

KÜNSTLICH INTELLIGENTE ZEITSPAR- UND ANWENDUNGSTIPPS FÜR LEHRKRÄFTE

SHIBB
Mark Steiner

WS 21-J

VIDEO PRODUCTION LAB

Screencasts schnell und einfach selbst erstellen sowie reflektiert einsetzen

SHIBB
Matthias Bechmann

WS 22-J

MEKOPREIS «MASTERCLASS»

Wie gelingen erfolgreiche Projekte?

Preisträger:innen des MekoPreis SH

WS 23-J

INFORMATISCHE GRUNDBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE UND DARÜBER HINAUS

Von Computer Science Unplugged bis Robotik – was ist im 1.–6. Jahrgang möglich?

IQSH, Jana Labahn

WS 24-J

MEDIEN-KOMPETENZ AN AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN STÄRKEN

Den Erlebnisraum achtsam erweitern

IQSH
Fabiene Holz

WS 25-J

MEDIEN-PROJEKTE IN DER SCHULE MIT MODERNEN METHODEN UMSETZEN

Prozessgestaltung vom Konzept bis zur Umsetzung

IQSH, Georg Konstantinow und Timo Westphal

WS 26-J

EMPOWERED

Workshop für barriere-sensible digital-gestützte Lehr-/Lernsettings

Europa-Universität Flensburg
Anna Rüscher

WS 27-J

AUGMENTED REALITY ALS ENABLER

Kreative Realitätsverschiebung

IQSH
Achim Robert Kirsch

WS 28-J

SOCIAL MEDIA SPRECHSTUNDE

Eine Methode für Medienpeers

OKSH und GMS Nortorf
Anita Kammerer und Hjördis Johnsen

WS 29-J

GAMEGUIDES 1

Digitale Spiele spielen und beurteilen

Büchereizentrale SH
Andreas Langer

WS 30-J

#MEDIENGLÜCK

Wie werden wir dank/trotz Mediennutzung glücklich(er)?

Waldspatz-Medien
Marie-Therese «Resi» Stedy

WS 31-J

DIGITALE ERINNERUNGSKULTUR

Kollaborative Gestaltung päd.-did. Materialien für die App Stolpersteine SH

Landesbeauftragter für politische Bildung
Freya Elvert und Hauke Petersen

WS
32-J

**IDENTITÄTS-
ENTWICKLUNG UND
DER EINFLUSS
VON SOCIAL MEDIA**

OKSH
Tanja Zimmer

WS
33-J

**MEDIEN-
KOMPETENZSTRATEGIE –
UND JETZT?**

Ein Jahr Medienkompetenz-
strategie – Ein Rück- und
Ausblick

Staatskanzlei SH
Tim Klenke

WS
34-J

**STORYTELLING
IM KURZFILM**

Eine Einführung
ins filmische Erzählen –
mit Beispielen und einer
kurzen praktischen Übung

Drehbuchpreis SH
Christian Mertens

WS
35-J

**UNTERRICHTS-
MATERIAL MIT KI
DIFFERENZIERT
ERSTELLEN**

SHIBB
Markus Allner

WS
36-J

**ERZÄHLUNGEN
IN GAMES**

Emanzipatorische Ideen
praktisch ausprobieren

OKSH
Sabine von Rekowski

WS
37-J

**INTERAKTIVE
WIRTSCHAFTS-
PSYCHOLOGIE**

Gaming in der Eignungs-
diagnostik

FH Westküste
Jan Westensee und
Prof. Dr. Thomas Jendrosch

WS
38-J

INTERNET ABC

Medienkompetenzvermittlung
in der Grundschule

IQSH
Jana Labahn

WS
39-J

**ANSPRECHENDE
ESCAPE GAMES
MIT KI ERSTELLEN**

IQSH
Christopher Winkler und
Dr. Michael Asmussen

WS
40-J

**GESELL-
SCHAFTLICHE
AUSWIRKUNGEN
VON ALGORITHMEN
UND KI**

IQSH
Björn Bredow

WS
41-J

**EINSATZ
VON PODCAST
IM UNTERRICHT 2**

Didaktische und methodische
Umsetzungsmöglichkeiten

IQSH
Axel Seebahn

WS
42-J

**INTERAKTIVE
BILDUNGSMEDIEN**

Mediathek für
Fortgeschrittene

IQSH
Hartmut Karrasch

WS
43-J

GAMEGUIDES 2

Digitale Spiele spielen
und beurteilen

Büchereizentrale SH
Andreas Langer

EINE VERANSTALTUNG VON



LANDESBEAUFTRAGTER
FÜR POLITISCHE
BILDUNG

FRAGEN ZUM FESTIVAL

beantwortet Nadine Butenschön vom OKSH

Telefon 0431/64 00 462

Mail meko-festival@oksh.de



ABLAUF

09:00	Einlass
09:15-10:45	Workshops
10:45-11:00	Pause/Raumwechsel
11:00-12:15	Keynote & Talk
12:15-13:00	Mittagspause auf dem Markt der Möglichkeiten auf der Festival Area
13:00-14:30	Workshops
14:30-14:45	Pause/Raumwechsel
14:45-16:15	Workshops
16:15	Ende

ANMELDUNG BITTE ÜBER



FORMIX.INFO/
ITFO886

WEITERE INFOS AUF



MEKO-
FESTIVAL.DE