

Erlebnis- und Lern-Parcours „Digitale Welt“

Geöffnet:

Freitag 20.03.2020 09:30 – 14:00 Uhr

Samstag 20.03.2018, 10:00 – 15:00 Uhr (offen für alle)

Alle Spielmaterialien stehen zum kostenlosen Download unter: www.bpb.de/lernen/big-data

STATION 1 für Eltern von Kindern bis 10 Jahre



Das Digitale Kinderzimmer – Von der Spielware zur Spielwarnung!?

Aus der Sicht von Datenschutz, Verbraucherschutz und Medienpädagogik

Projekt des Blickwechsel e.V. Göttingen in Verbindung mit GMK Fachgruppe KITA

Sprachgesteuerte Puppen und Kuscheltiere mit Kameras, Überwachungs- und Windel-Apps haben längst den Weg in die Kinderzimmer gefunden. In unserem Kinderzimmer mit vielen interaktiven Spielsachen haben Sie die Möglichkeit diese selbst auszuprobieren und über frühe Mediensozialisation zu diskutieren.

STATION 2 für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Spielerische Methoden aus dem „Big Data Labor 2020 – Daten sind das neue Geld. Was bedeutet das für die Medienpädagogik?“

*Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e.V.,
Fachbereich Medien*



Im Big Data Labor 2020, einer Methoden-Werkstatt, haben wir neue anleitende Konzepte erarbeitet, um Big Data in der Kinder- und Jugendarbeit zu thematisieren: Big DaTen – Der Handel mit den Datenkarten, Speed Dating in Scoryland, Der Kausalchecker. Natürlich werden auch die Klassiker Big Datapoly und Analytica verkündet gespielt.

STATION 3 für Kinder 4-10 Jahre

Big Data für Kinder und Jugendliche: Der Umgang mit Daten kindgerecht erklärt: Neue Methoden und Materialien mit der Figur KABU

SIN - Studio im Netz, München



In einer QR-Code-Bildungsrallye beleuchten wir gemeinsam aktuelle Fragestellungen rund um die Themen Datenschutz, Fake News, digitale Spiele und Werbung. Wir setzen uns mit digitalen Sprachassistenten und künstlicher Intelligenz auseinander. Es wird auch ganz kreativ: mit „Safer Selfies“ an der Greenscreen-Wand, gebastelten Geheimnis-Ketten oder am selbst aufgenommenen Audio-Memory. Dazu KABUs Zeltplatzabenteuer, Videoclips, Lernspiele und Offline-Methoden.

STATION 4 für Jugendliche und Erwachsene

Lernpfad zum Thema Big Data Analytics

jfc Medienzentrum e.V. Köln



Anhand der Stationen eines Lernpfades kann man die Prinzipien von Big Data Analytics verstehen. Während des Tages werden 3 Schwerpunkte vertieft und eine spielerische Methode ausprobiert: u.a. im „Roboterparcours“ erfahren die Besucher/-innen am eigenen Leib, wie ein Algorithmus funktioniert. Wir spielen zudem „Startup in Datarryn“ und „Life Profiler“.

STATION 5 NUR Freitag für Jugendliche und Erwachsene

Schulprojekte: Transfer von Big-Data-Materialien in die schulische Praxis, u.a. Big Data Analytics Parcours für Jugendliche

sk-stiftung jugend und medien, Köln/Bonn und Amos Comenius Gymnasium (ACG) Bonn

Wie kommen die bpb-Materialien eigentlich bei Jugendlichen an? Wo sind Verbesserungsmöglichkeiten? In Projektphasen und -wochen einer Bonner und Kölner Schule haben die Schüler/-innen eigene Projekte produziert und umgesetzt. Sie präsentieren Schwerpunkte mit Tools wie Twine, Kahoot und Stop Motion Studio sowie Filmprojekte im Parcours.



STATION 6 für Kinder 5-14 Jahre

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW: Robotik und Coding in Kita, Grundschule und Sek 1

Medienzentrum Bonn



An 6 Stationen entdecken Kinder spielerisch die Grundzüge von Programmieren und Problemlösen und fördern so ihr analytisches Denken. Sie gehen mit einer Biene auf Schatzsuche, erzählen Geschichten mit einem Holz-Roboter und starten ein Rennen mit einer visuellen Programmier-sprache. Ältere Kinder animieren eine Geburtstagskarte und bringen die WDR-Maus zum Tanzen.