

Kontakt:

Jugendamt der Erzdiözese
Fachstelle für kath. Kinder- u. Jugendarbeit
im Dekanat Kronach
BDKJ Regionalverband Kronach-Teuschnitz

Tel.: 09261/3546

Mail: kronach@eja-bamberg.de

Web: www.Jugend-im-Dekanat-Kronach.de

Home: Johann-Nikolaus-Zitter Straße 33
96317 Kronach



ERZBISTUM
BAMBERG



Partnerschaft für
Demokratie
Landkreis Kronach



Unser
**Landkreis
Kronach**
Oberfrankens Spitze

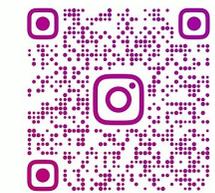
Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie *leben!*



BDKJ_KRONACH



Find us on
Facebook



Projekt: Baukasten Demokratie



Informationen rund um das Projekt:

Das Projekt „Baukasten Demokratie“ bietet Interessierten die Möglichkeit, Demokratiebildung auf vielfältige Weise zu erleben und zu vertiefen. Es besteht aus verschiedenen Modulen, die jeweils unterschiedliche Aspekte der Demokratie abdecken. Zum Beispiel gibt es Module, in denen man mehr über die Bedeutung von Wahlen und politischen Partizipation erfahren kann, sowie über die Rolle der Medien und der Zivilgesellschaft.

Die Interessierten können je nach Interesse und Bedarf auswählen, welche Module sie buchen möchten. Durch interaktive Workshops, Diskussionen und praktische Übungen wird das Lernen spannend und lebendig gestaltet. Ziel ist es, das Verständnis für demokratische Prozesse zu fördern und die Menschen zu ermutigen, aktiv an ihrer Gesellschaft teilzunehmen.

Das Projekt ist offen für alle, die mehr über Demokratie erfahren möchten – egal ob SchülerInnen, Erwachsene oder Senioren.

Sie sind/Du bist interessiert, dann setze dich einfach mit uns in Kontakt. Die Kontaktdaten finden Sie/findest Du umseitig.

Kurzbeschreibung der buchbaren Module:

Modul: Augen auf:

Augen auf! ist ein Game für den Einsatz im Unterricht und zur Aufklärung über Strategien von rechtsextremistischen Gruppierungen in den sozialen Medien. Es ist für Schülerinnen und Schüler der 8. bis 10. Klasse aller weiterführenden Schulen geeignet. Das Game und zusätzliche Materialien können Sie bequem nach der Registrierung herunterladen.

Die Jugendlichen lernen:

beim Medienkonsum genauer hinzusehen und hinzuhören, Fake News zu erkennen, Strategien von Extremisten und Extremistinnen zu durchschauen, Nachrichten und Memes, die ihnen im Netz begegnen, nicht unreflektiert zu teilen

Modul: Deine Stimme:

Das Game „Deine Stimme“ sensibilisiert für populistische und antidemokratische Strömungen in der Politik. Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihre Urteilskompetenz beim Rezipieren von politischen Medieninhalten. Das Game ist in einer fiktiven, aber nicht allzu fernen Zukunft angesiedelt. So werden direkte, parteipolitische Bezüge zur Jetztzeit vermieden. Das Spiel beinhaltet keine Anspielungen oder Bewertungen der deutschen Parteienlandschaft. Die Schülerinnen und Schüler bewerten Informationen innerhalb der fiktiven Geschichte und lernen, populistische Strategien und antidemokratische Inhalte der Parteien zu dekodieren.

Modul: Vorstellung der App PLACEm:

PLACEm ist eine niedrigschwellige und DSGVO-konform nutzbare App, die Mitbekommen, Mitdenken, Mitreden und Mitmachen ganz einfach macht. So zum Beispiel beim Place "Stadtbibliothek", „Schulelternrat“ oder auch der Place "Kreiszeltlager der Jugendfeuerwehr" entstehen. Oder „Jugentreff Bäng“. Oder „Baumallee-Kiez-Nachbarschaft“. Oder oder, oder... PLACEm ermöglicht die Weitergabe von Informationen, das Erstellen von vielseitig gestaltbaren Umfragen oder Quizen, das Einreichen und Abstimmen von Ideen und das Einladen zu Veranstaltungen.

Modul: Real oder Fake

Verschiedene Nachrichten und Meldungen aus dem Netz sind als Plakate ausgedruckt. Diese werden in einem Raum aufgehängt. Die Jugendlichen bekommen Wäscheklammern, auf denen auf der einen Seite "Fake" und auf der anderen Seite "Real" steht. Sie können zuerst selbst "nach Bauchgefühl heraus" klammern, danach wird gemeinsam recherchiert und über die Entscheidungen gesprochen, dabei sammeln die Jugendlichen Tipps und Tricks zum Erkennen von Fake News.

Modul: Mobbing – Luk&Coco

„Luk & Coco“ schult Gruppen darin, Konflikte im digitalen Raum besser zu regeln. In den verschiedenen Spielschritten reflektieren sie ihr eigenes Medienverhalten und werden zu einem Perspektivwechsel angeregt. Zentral ist ein simulierter Chat, in dem sich die Teilnehmenden ausprobieren können. Anschließend werden sie mit den Folgen des eigenen Handelns konfrontiert und lernen so, welche Auswirkungen digitale Kommunikation in schwierigen Situationen haben kann.



www.jugend-im-dekanat-kronach.de

