



**JUGEND
INFO**



WORK- SHOPS

FÜR SEKUNDARSCHULEN

2024/2025



VORWORT

Die Jugendinfo ist ein Spezialist für Schulworkshops zu jugendrelevanten Themen in ganz Ostbelgien. Ob Medien, politische Bildung oder Leben A-Z: in altersgerechter Form bieten die Aktivitäten Raum für interaktiven Austausch und spielerische Informationsvermittlung.

Neben der aufsuchenden Jugendinformationsarbeit, dienen die Büros in Eupen und Sankt Vith als Anlaufstelle für Jugendliche, Eltern und Multiplikatoren. Nicht zuletzt setzt die Jugendinfo ihren öffentlichen Auftrag durch spezifische Projekte und Kampagnen, auch mit zahlreichen Partnern, um.

Die hier aufgeführten Workshops und Spiele können die Mitarbeiter der Jugendinformationszentren im Norden und Süden der Deutschsprachigen Gemeinschaft auf Termin in Schulen, Jugendgruppen, Jugendtreffs o.Ä. durchführen.

Alle unsere Dienste sind kostenlos!

BUCHUNG DER WORKSHOPS:

Wenn Sie einen Workshop der Jugendinfo buchen möchten, melden Sie sich bitte bei:

workshop@jugendinfo.be

0871 744 119

Um einen passenden Termin zu finden, bitten wir Sie, aus organisatorischen Gründen, sich frühzeitig zu melden. Weitere Details werden telefonische oder per Mail besprochen.



INHALTS- VERZEICHNIS

MEDIEN

1. CLEVER ONLINE: Smart & sicher im Netz
2. WAS POSTE ICH?: Selbstdarstellung im Netz
3. CYBERQUEST - CYBERMOBBING: Prävention und Umgang mit Cybermobbing
4. FAKE WORLD INTERNET: Welchen Informationen kann ich trauen?
5. SEXTING: Gefahren, Auswirkungen für Täter und Opfer
6. DIGITAL WELLBEING: Tipps zur gesunden Mediennutzung

POLITISCHE BILDUNG

1. PPP – POLITIK, PARTEIEN, PARLAMENT: Basisworkshop zum Verständnis von PPP
2. DEMOKRATIE & ICH: Was hat Politik mit mir zu tun?
3. DEMOCRACITY: Wie funktioniert eigentlich ein Parlament?
4. EU-SPIEL: Die EU besser verstehen und kennenlernen

LEBEN A -Z

1. AUF EIGENEN BEINEN STEHEN: Endlich 18! Und jetzt?
2. WAS KOSTET DAS LEBEN?: Wie teile ich meinen ersten Lohn richtig ein
3. MEINE STÄRKEN: Positive Eigenschaften bewusst machen, Selbstbild stärken

FÜR PROJEKTTAGE

1. FUTURUM: Der Weg in die Zukunft
2. EU: Was uns verbindet

VORTRAG

1. AUF & DAVON: Eine Übersicht an Möglichkeiten ins Ausland zu gehen.

MEDIEN

01. CLEVER ONLINE: Smart und sicher im Netz

1.-2. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

In diesem interaktiven Workshop lernen die Schülerinnen und Schüler die Grundlagen der Nutzung sozialer Netzwerke, Smartphones und des Internets. Der Workshop ist in zwei Teile gegliedert: Im ersten Teil setzen sich die Teilnehmenden mit verschiedenen Fragen der Mediennutzung auseinander und tauschen ihre Meinungen aus. Im zweiten Teil treten sie in Gruppen in einem spannenden Quiz gegeneinander an, bei dem sie ihr Wissen in den Themenbereichen Apps & Spiele, Smartphones, Internet, Sicherheit und soziale Netzwerke unter Beweis stellen. Ziel des Workshops ist es, den verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

03. CYBERQUEST: Cybermobbing: Prävention & Umgang

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

„CyberQuest“ ist ein Brettspiel mit dem Ziel, Jugendliche für die Gefahren von Cybermobbing zu sensibilisieren und ihnen gleichzeitig zu zeigen, wie sie positiven Einfluss auf solche Situationen nehmen können. Die Spieler müssen gemeinsam arbeiten, um Cybermobbing-Situationen zu lösen und ein positives Online-Umfeld zu schaffen. Das Opfer nimmt im Spiel eine aktive Rolle ein, um Empathie und ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von Cybermobbing zu fördern und gleichzeitig Wege zur Bewältigung und Unterstützung aufzuzeigen.

4.

02. WAS POSTE ICH?: Selbstdarstellung in Sozialen Netzwerken

1.-3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Jugendliche verwenden soziale Netzwerke, da sie damit verschiedene Bedürfnisse decken: Kommunikation, Selbstfindung und Selbstdarstellung, gemeinsame Erlebnisse, Freiräume, gelegentlich auch Grenzüberschreitungen und natürlich Spaß. Aber gerade bei sozialen Netzwerken, die stark auf Bilder setzen, zeigt sich eine negative Seite der Selbstinszenierung. Models und Schauspieler werden im Netz stark optimiert und idealisiert dargestellt. Diese verzerrte Wirklichkeitsdarstellung bleibt nicht ohne Auswirkung auf das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl junger Menschen. Der Workshop zielt darauf ab, junge Menschen in Bezug auf die Mechanismen in der Welt der Influencer und für mögliche Risiken bezüglich der eigenen Zufriedenheit und des Selbstwertgefühls zu sensibilisieren.

04. SEXTING: Gefahren, Auswirkungen für Täter und Opfer

1.-7. Sekundarschuljahr // 1-2 Schulstunden

Der Workshop zielt darauf ab, die Teilnehmenden über Risiken und mögliche juristische Konsequenzen aufzuklären. Es werden Handlungsempfehlungen zur Prävention und für Opfer von Missbrauch bei Sexting formuliert. Es handelt sich um einen interaktiven Workshop, bei dem die Teilnehmenden mit Tablet oder Handy anonym Fragen beantworten. Zudem werden Videos zur Prävention gezeigt.

05. FAKE WORLD INTERNET: Welchen Informationen kann ich trauen?

1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Die Jugendlichen sind tagtäglich im Internet unterwegs. Jedoch ist nicht immer alles bäre Münze was dort präsentiert wird. In diesen Schulstunden wird spielerisch über die Flut an Informationen im Internet gesprochen und den Schülern erste Prinzipien vermittelt, wie sie Falschmeldungen identifizieren können. Sie lernen, die unbewusste Manipulation in den sozialen Netzwerken zu hinterfragen und mit einem kritischeren Blick, die digitale Welt zu betrachten, dies insbesondere in Zeiten von steigendem Einfluss von künstlicher Intelligenz.

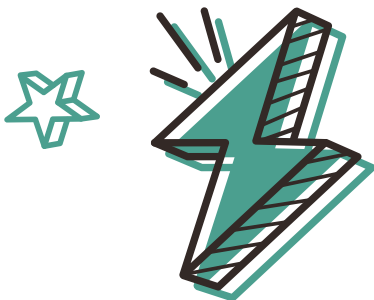


06. DIGITAL WELLBEING: Tipps zur gesunden Mediennut- zung

1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Digital, aber richtig! In diesem Workshop erhaltet die Schüler einige wichtige Tipps und Hacks, wie sie ihr „digitales Wohlbefinden“ steigern können. Natürlich sind Smartphones nicht mehr aus der Welt wegzudenken. Deshalb ist es wichtig zu lernen, wie man richtig mit den digitalen Möglichkeiten umgeht. In diesem Workshop werden die verschiedenen Mechanismen besprochen, die zu einem problematischen Handykonsum führen können und Tipps vermittelt, die sich positiv auf das digitale Wohlbefinden auswirken.

POLI- TISCHE BIL- DUNG



01. PPP – POLITIK, PARTEIEN, PARLAMENT: Basisworkshop zum Verständnis von Parteien, Parla- ment und Politik

Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

In diesem Workshop werfen wir gemeinsam einen Blick auf die Parteilandschaft Belgiens und Ostbelgiens. Welche Parteien gibt es? Wofür stehen sie? Dabei werden Ursprünge, Zielsetzungen und Eigenheiten verschiedener politischer Strömungen thematisiert. Die Rolle und Funktionsweise des Parlaments werden erörtert. Wie setzt sich ein Parlament zusammen? Welche Posten gibt es? Was macht ein Parlament? Welche Parlamente gibt es in Belgien? Ziel des Workshops ist es, den Teilnehmenden Basiswissen zu den besprochenen Themen zu vermitteln und Raum für Diskussionen und Fragen zu bieten.

02. DEMOKRATIE & ICH: Was hat Politik mit mir zu tun?

Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Wie hängt Politik mit meinem Alltag zusammen? Welche politischen Instanzen gibt es und was wird dort entschieden? Der Workshop soll vermitteln, wie sich politische Entscheidungen auf das Leben aller Bürger auswirken, worin der Wert der Demokratie liegt und welche Rolle jeder einzelne Bürger dabei spielen kann. Der Workshop umfasst zwei Phasen. In einem ersten Teil wird eine Diskussionsrunde geleitet, im zweiten Teil treten die Teilnehmenden in Kleingruppen in einem Quiz gegeneinander an.



03. DEMOCRACY: WIE FUNKTIONIERT EIGENTLICH EIN PARLAMENT?

1.-7. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Bei Democracy schlüpfen die Schüler in die Rolle von Politikern. In mehreren Kleingruppen bilden sie Parteien, entwerfen Parteiprogramme, stellen diese vor, diskutieren, schließen Kompromisse arbeiten in Ausschüssen und legen Prioritäten fest. Schlussendlich soll so gemeinsam eine Stadt entworfen werden, in der die Bedürfnisse aller Teilnehmer repräsentiert werden. Ziel des Workshops ist es, dass die Teilnehmer aktiv in die Welt der Politik eintauchen, sich mit den Grundprinzipien einer demokratischen Gesellschaft auseinandersetzen und erleben, was eine demokratische Welt ausmacht.

04. EU-SPIEL: EU BESSER VERSTEHEN UND KENNENLERNEN

Ab 3. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

In diesem Workshop lernen die Schüler die EU und ihre Institutionen besser kennen. Was sind die Ursprünge der EU? Was entscheidet die EU? Welche Institutionen gibt es in der EU? Was hat die EU mit meinem Alltag zu tun? Ziel ist es den Teilnehmern die Wichtigkeit der EU als geopolitisches Bündnis nahe zu bringen und den Einfluss der EU in ihrem Leben konkreter bewusst zu machen.

LEBEN A-Z



01. AUF EIGENEN BEINEN STEHEN: Endlich 18! Und jetzt?

Ab 6. Sekundarschuljahr

Maximal 20 Teilnehmer // 2 Schulstunden

Der Workshop zielt darauf ab, junge Menschen in ihren ersten Schritten hin zu einem selbstständigen Leben als Erwachsene zu unterstützen. Was muss ich beachten, wenn ich eine eigene Wohnung nehme? Welche Versicherungen gibt es? Welche Rechte und Pflichten hat man als Volljähriger? Was gibt es zum Thema Banken, Finanzen, Energie und sonstige Kosten zu wissen? In einem Brettspiel werden diese Fragen spielerisch erarbeitet. Im Anschluss erhalten die Schüler eine Informationsmappe mit allen wichtigen Inhalten auf einen Blick.

03. MEINE STÄRKEN: Positive Eigenschaften bewusst machen, Selbstbild stärken

Ab 4. Sekundarschuljahr // 2 Schulstunden

Was sind meine positiven Eigenschaften? Was kann ich besonders gut? In diesem aufwertenden Workshop lernen die Jugendlichen ihren Stärken und Schwächen bewusst wahrzunehmen. Gerade für Jugendliche ist es oft schwer seine eigenen Fähigkeiten zu benennen. Mit spielerischen Übungen lernen sie das jeder viele Fähigkeiten und positive Eigenschaften hat. Ziel ist es, die Teilnehmer zur Selbstreflexion zu ermutigen und in ihrem Selbstbild zu stärken.

02. WAS KOSTET DAS LEBEN?: WIE TEILE ICH MEINEN ERSTEN LOHN RICHTIG EIN?

Ab 4. Sekundarschuljahr

Maximal 25 Teilnehmer (in maximal 5 Gruppen) // 2 Schulstunden

Die Schüler bilden Gruppen und schlüpfen in die Rolle einer Person, die gerade ihre erste eigene Wohnung mietet und ihr erstes Gehalt bezieht. Nun sollen die verschiedenen Gruppen gemeinsam entscheiden, wofür wieviel Geld ausgegeben werden soll: Miete, Versicherungen, Kleidung, Essen, Medien, Unterhaltung, Freizeit usw. Ziel ist es den Teilnehmern ein Gefühl für den Wert von Geld und die Kosten des Lebens zu vermitteln.



ANGEBOT FÜR PROJEKTTAGE

01. FUTURUM: Der Weg in die Zukunft – Berufsorientierung mal anders

Wird in Absprache mit Jugendinfo bedarfsorientiert in unseren Zentren oder in Schulen angeboten. Es ist wichtig, dass die jungen Menschen sich ganz gezielt für dieses Projekt entscheiden. Es soll kein flächendeckendes Angebot sein.

Ab 4. Sekundarschuljahr // 3 Tage

Maximum 10 Teilnehmer

Ort: In der Schule oder Jugendherberge in Malmedy

In verschiedenen Workshops in Kleingruppen oder auch alleine, analysieren die Teilnehmenden begleitet von den Mitarbeitern der Jugendinfo, welche Interessen und Fähigkeiten vorhanden, und welche Werte für jeden persönlich im Leben wichtig sind. Es wird genügend Zeit und Anleitung gegeben, sich eingehend mit sich selbst auseinanderzusetzen. Im Anschluss wird diese persönliche Erkundungsreise mit möglichen Berufswegen verbunden.

02. EU: Was uns verbindet

Ab 4. Sekundarschuljahr // 3 Tage

Ort: Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Europaparlament in Brüssel

Anbieter: Partnerschaft von Jugendinfo, Parlament der Deutschsprachigen Gemeinschaft und Institut für Demokratiepädagogik

Der Workshop besteht aus mehreren Blöcken und hat zum Ziel die Teilnehmenden dafür zu sensibilisieren, warum es wichtig ist für die EU zu wählen, zu helfen Europapolitik im Alltag zu verstehen und die Herausforderungen der Politiker hautnah zu erleben. Anhand verschiedener Tools thematisiert das Projekt das Funktionieren des EU-Parlaments, Demokratie, Parteien, Zuständigkeitsbereiche und stellt die Mitgliedsstaaten der EU vor. In einem Rollenspiel zu einem vorgegebenen Thema, wie z.B. europäische Migration, Klimapolitik oder Energiepolitik, werden anhand eines konkreten Beispiels die Entscheidungen auf europäischer Ebene durchexerziert.



VORTRAG

01. AB INS AUSLAND: Eine Übersicht an Möglichkeiten ins Ausland zu gehen

Ab 6. Sekundarschuljahr // Auch für größere Gruppen möglich

Bei diesem Angebot handelt es sich nicht um einen Workshop, der die Schüler aktiv einbindet, sondern um einen Vortrag, der die verschiedenen Möglichkeiten vorstellt, ins Ausland zu gehen; Freiwilligenprojekte (Europäisches Solidaritätskorps und andere Programme), Work & Travel, Wwoofing, Au Pair. Zudem können die Schüler Fragen stellen. Der Vortrag kann in Schulklassen, aber auch für größere Gruppen gegeben werden.



UNSERE BROSCHÜREN



Alle Broschüren
sind kostenlos in
den Räumlichkeiten
der Jugendinfo in
Eupen & St.Vith
erhältlich



Herausgeber:

Jugendinfo Ostbelgien

Gospertstraße 24, B-4700 Eupen
+32 (0)87 744 119
eupen@jugendinfo.be

Vennbahnstraße 4/5, B-4780 St.Vith
+32 (0)80 221 567
stvith@jugendinfo.be

Öffnungszeiten:

Di-Fr : 11h bis 17h

Beratungen können jedoch auf Termin auch außerhalb dieser Zeiten stattfinden.

www.jugendinfo.be



Jugendinfo Ostbelgien



Jugendinfo_Ostbelgien

Impressum:

Diese Broschüre ist eine Initiative der Jugendinformationszentren in der Deutschsprachigen Gemeinschaft.

Der Abdruck und die Vervielfältigung dieser Broschüre ebenso wie die Übersetzung, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers gestattet.

Bearbeitet im Juli 2024