

Future Influencer - Die smarte Schule



TAG 2

FUNKTIONEN DES ARMBANDES



Daten	Funktionen	Zugriffsrechte
- Name, -	- ...	Schüler*innen: - ... Lehrer*innen: - ... Eltern: - ...

FUNKTIONEN DES ARMBANDES



Daten	Funktionen	Zugriffsrechte
- Name - Uhrzeit - Datenspeicher (Dokumente etc.) - Lokalisierung (GPS) - Stundenplan / Kalender (Live) - Notenübersicht - ToDo-Liste - Körperdaten (Puls, Blutdruck) → Für Schlafüberwachung	- Bezahlen in der Mensa - Zugang zu Räumen und Schulgebäude - Internetnutzung - Live-Beratung (z.B. Lernzeiten) - Erinnerungsfunktion - Live-Feedback - Schlafüberwachung → Nutzung daheim?	Schüler*innen: - ... Lehrer*innen: - ... Eltern: - ... - Armbandnutzung Zuhause?

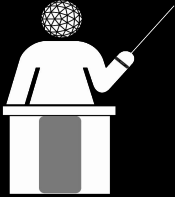
ROLLENPROFILE



Die Firma



Schüler*innen Pro



Lehrkräfte Pro



Schüler*innen Contra



Lehrkräfte Contra



Presse



Bundesministerium für
Mensch-Maschinen-Interaktion
und künstliche Intelligenz

FUTURE

101001010010100101
001010010110011011
001011011001001001
100100100110110110
111011011001001001

INFLUENCER

**“Die Menschheit hat die Zukunft erreicht! -
Willkommen im Jahr 2021”**



ROLLENENTWICKLUNG

ANTI-ARMBAND- GANG

WER WILL, WER WILL, WER HAT NOCH NICHT?

Wie sieht euer
Logo aus?



ANTI-ARMBAND- GANG

WER WILL, WER WILL, WER HAT NOCH NICHT?

Was spricht **für** die smarte Schule?

Welche Argumente könnten die **Gegner** haben?

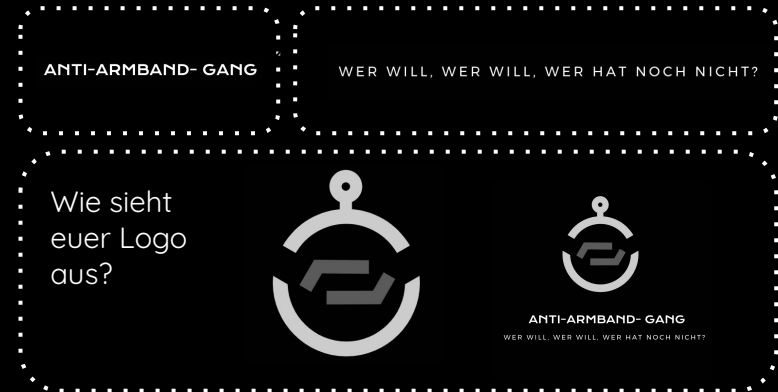
ROLLENENTWICKLUNG



DAS soll gleich auf die Homepage

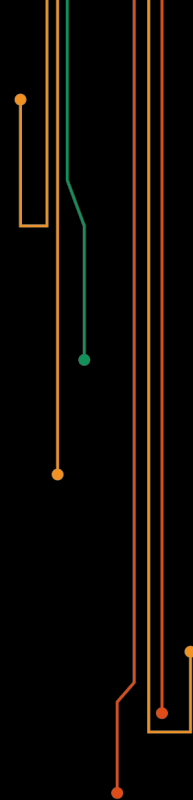
- ❑ Euer Name
- ❑ Euer Logo (als Foto)
- ❑ Euer Slogan

- ❑ + Eure erste Forderung



ARBEITSPHASE





ABLAUF

Was?	Wann?	Wo?
START ☐ Start des Spiels (Plenum) ☐ Arbeitsphase 1 (Kleingruppen) ☐ Transfer und Upload	5 Minuten 80 Minuten 5 Minuten	alle im Klassenraum Klassenraum / Computerraum / Schulgelände Klassenraum + Computerraum
PAUSE ☐ Arbeitsphase 2 (Kleingruppen)	70 Minuten	Klassenraum / Computerraum / Schulgelände
Tagesfinale ☐ Präsentation ☐ Ausstieg	10 Minuten 10 Minuten	alle im Klassenraum alle im Klassenraum
Abschlussdiskussion an TAG 3		Klassenraum



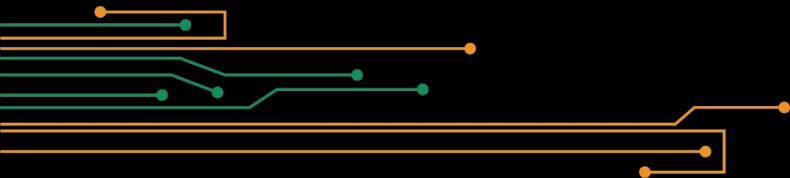
KAMPAGNE - HOW TO



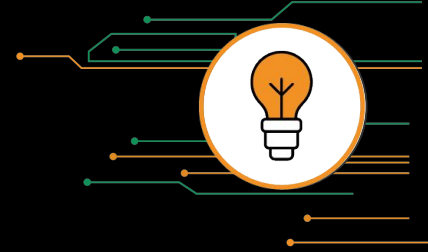
- ❑ **Klares Ziel** (ergibt sich aus euren Rollen)
- ❑ **Gute Argumente** (die entwickelt ihr selbst)
- ❑ **Deutliche Botschaft** (sollte beim Publikum ankommen)

→ Das Publikum sollte schnell den **Kern** eurer Botschaft mitbekommen.

→ Bleibt in euren Rollen und versucht, diese glaubwürdig zu vertreten.



KAMPAGNE - HOW TO



Denkt daran, was im Netz los ist ...

Welche Artikel / Beiträge bekommen mehr Aufmerksamkeit?

Muss man immer die ganze Wahrheit sagen?

Was ist erlaubt? Was nicht? ...

Nicht jedes Medium eignet sich für jede Botschaft.

Wählt aus den Angeboten aus.



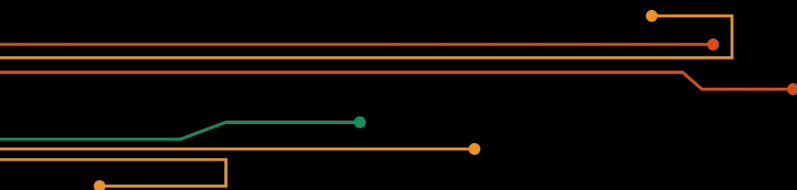
REGELN FÜR DIE MEDIENPRODUKTION



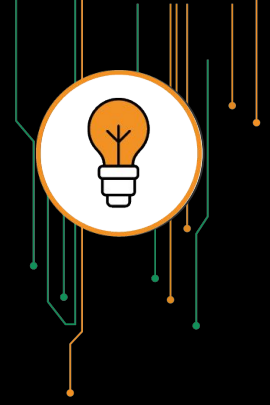
Vielfalt gewinnt

Bitte versucht, mindestens 2 oder 3 unterschiedliche Medienarten zu verwenden.

- ☐ Teilt euch die Arbeit clever auf.
- ☐ Arbeitet parallel an euren “Projekten”.
- ☐ Holt euch Unterstützung bei der Spielleitung.



REGELN FÜR DIE MEDIENPRODUKTION



Videoclips

max. 1 min (eher kürzer)
wenige Schnitte (max. 5)

Comics / Collagen

max. 6 Bilder
Beachtet unsere Tipps auf den Arbeitsblättern

Generell

Achtet darauf, wer die Einverständniserklärungen hat
Nur selbst produziertes Material verwenden (oder CC)

Arbeitsblatt Planung der Medienprodukte

Medium

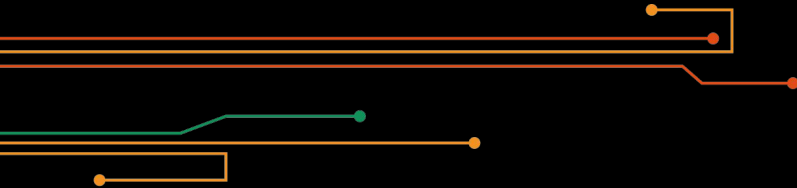
Botschaft / Argument

Skizze / Konzept: Wie soll eure Botschaft aussehen?

REGELN FÜR DAS SPIEL



- ❑ Ihr arbeitet in den Arbeitsphasen **NUR** mit eurer Gruppe zusammen.
- ❑ Aber: Ihr dürft einmal pro Arbeitsphase eine/n Vertreter*in einer anderen Gruppe für eine Produktion oder eine Nachfrage zu euch holen.
Fragt dazu bitte zuerst die Spielleitung.
- ❑ Lasst eure Medienprodukte für euch sprechen.

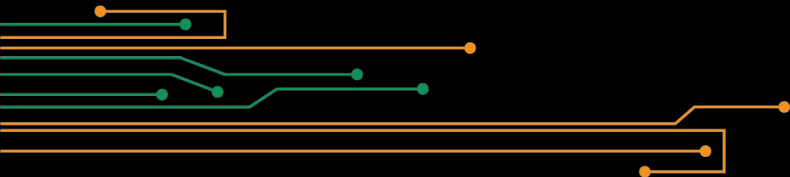


REGELN FÜR DAS SPIEL



Spielleitung:

- ❑ Wenn die Produktionszeit abgelaufen ist, geht nichts mehr. (-->Transfer)
- ❑ Lehrkraft und Spielleitung unterstützen beim Upload und entscheiden im Zweifel, ob und wie etwas auf den Feed kommt oder nicht.
- ❑ Falls etwas nicht funktioniert (Dateispeicherung, Aufnahme, Akku leer etc.): Spricht sofort mit der Spielleitung.



Homepage



Upload

Film / Clip	iMovie → Exportieren als Datei → AirDrop zu Ibot (Tobi)	Tobi lädt Videos auf YouTube, dann Verlinkung zur Webseite
Collage	Pic Collage (Samsung)	Als Bilddatei auf PC mit Kabel, dann auf die Homepage
Comic	Comic Life (iPad) → Exportieren als Datei → AirDrop zu Ibot (Tobi) Picsay (Samsung)	Als Bild speichern Als Bilderreihe speichern --> auf PC, dann die Homepage
Meme	Online erstellen oder selbst machen mit z.B. PicCollage	Als Bilddatei auf PC mit Kabel, dann auf die Homepage oder direkt.
Homepage	Überschrift, Text, Galerien	Kommentarspalten

ARBEITSPHASE



imgflip.com

UNIVERSITÄT LEIPZIG

Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft
Professur für Medienkompetenz- und Anreizungsforschung





KONFERENZEN

- ❑ Die Lehrer*innen und Schüler*innen treffen sich jeweils unter sich.
- ❑ Die Presse darf frei entscheiden, wer von Ihnen wo hin geht.
- ❑ Die Firma darf an den Konferenzen teilnehmen, wenn die Konferenzen es erlauben (Abstimmung “einfache Mehrheit”).

Was sind eure 3 wichtigsten Argumente für / gegen die Einführung?
Welche Fragen habt Ihr an die Gegenseite?

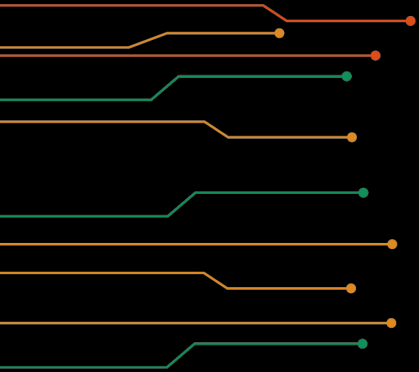
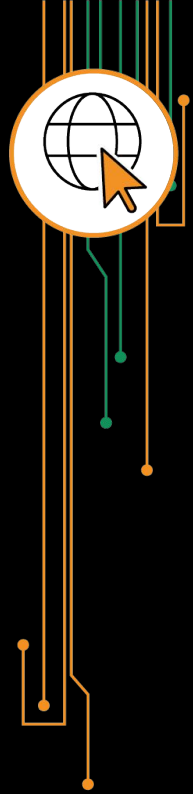
Tipp:

Medien nicht notwendig (Ausnahme Presse)

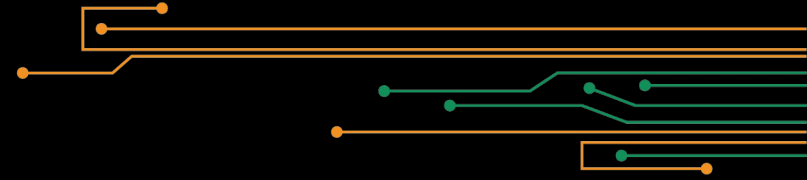
Die Gruppen sollten sich neu aufkommende Ideen notieren für 2. Arbeitsphase

PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE

[Link zur Projektwebseite einfügen](#)



KURZ-AUSWERTUNG



Ist euch bei der Arbeit / bei den Ergebnissen etwas aufgefallen?

Was war schwierig oder herausfordernd? Was fiel euch leicht?