

NETZOPOLIS

Medienkompetenz für Kinder



Entdecke Netzopolis

Herzlich willkommen in Netzopolis – der Stadt, in der Kinder zu Internet-Detektiven, Fake-News-Jägern und KI-Zauberern werden!

Die Schüler begeben sich auf eine spannende Heldenreise in die Welt des Internets und entdecken, wie man sich sicher und clever darin bewegt! Netzopolis ist kein gewöhnlicher Workshop – es ist ein interaktives Abenteuer, das durch fünf spannende Module führt.

Mit spielerischen Herausforderungen auf unseren spannenden Missionen erkunden wir die Geheimnisse des Internets. Die Kinder lernen durch einfache Beispiele oder Analogien, wie Algorithmen funktionieren, warum Daten heute so wertvoll sind oder wie sie sich vor all den digitalen Gefahren schützen können.

Dank der interaktiven Gamification-Elemente sind sie dabei nicht nur einfache Zuhörer, sondern auch aktive Entdecker – und das macht das Gelernte besonders einprägsam!

A 3D cartoon illustration of a young girl with dark brown hair, smiling and pointing her index finger upwards. A large, light beige thought bubble originates from her head, containing the text in a bold, red, sans-serif font.

„Man muss im Internet
immer gut aufpassen,
damit man nicht auf
einen Trick reinfällt!“

Medienkompetenz

Substantiv, feminin [die] Me-di-en-kom-pe-tenz /Médienkompetenz/

1. Begriff (Definition): Medienkompetenz beschreibt die Fähigkeit, sowohl die verschiedenen Medienkanäle als auch deren Inhalte kompetent und vor allem kritisch zu nutzen sowie mit und in diesen Kanälen zu agieren.

2. Dimensionen der Medienkompetenz: Die Medienkompetenz kann anhand der nachfolgend beschriebenen vier Dimensionen gekennzeichnet werden:

– **Sachkompetenz**

Das Wissen über die Medien

– **Rezeptionskompetenz**

Fähigkeit, die Medien kritisch zu nutzen

– **Partizipationskompetenz**

Fähigkeit, Inhalte für Medien eigenständig zu gestalten

– **Selbstreflexionskompetenz**

Fähigkeit, das eigene Nutzungsverhalten zu analysieren

Eure Reiseleitung in Netzopolis

Hallo! Ich bin Daniela: Diplom-Designerin, Marketing-Expertin, Hochschuldozentin und auch leidenschaftliche Vermittlerin digitaler Medienkompetenz. Ich weiß, wie man Zielgruppen begeistert – und genau das möchte ich jetzt für die wichtigste von allen tun: Kinder und Jugendliche!

Meine Karriere begann in der Welt des Online-Marketings, wo ich für bekannte Unternehmen digitale Werbestrategien entwickelte. Als Marketingverantwortliche eines Bastelspielwarenherstellers habe ich dann hautnah erlebt, was Kinder fasziniert, wie sie Medien nutzen und wo sie Orientierung brauchen. Heute lehre ich an der internationalen Hochschule und bilde zukünftige Designer darin aus, intuitive User Interfaces zu gestalten und crossmediale Kampagnen zu entwickeln.

Und als Mutter von zwei Kindern im Kindergarten- und Grundschulalter weiß ich aus eigener Erfahrung: Unsere Kinder wachsen in einer digitalen Welt auf, die voller Chancen steckt – aber auch voller Herausforderungen. Es reicht nicht, sie einfach nur „machen zu lassen“ oder ihnen blind zu vertrauen. Sie brauchen Selbstbewusstsein und auch die richtigen Werkzeuge, um sich sicher in dieser und in der digitalen Welt zu bewegen.

Deshalb habe ich Netzopolis entwickelt: Eine spielerische, interaktive Lernreise, die Kinder stark macht für die digitale Zukunft. Keine trockene Theorie, sondern ein Abenteuer voller Aha-Momente! Ich bin überzeugt: Medienkompetenz ist kein „Extra“, sondern eine Schlüsselqualifikation – und ich bin bereit, die Generation Alpha auf das nächste Level zu bringen.

Medienkompetenz ist kein „Extra“, sondern eine **Schlüsselqualifikation** – und ich bin bereit, die Generation Alpha auf das nächste Level zu bringen.

Sie brauchen Selbstbewusstsein und auch die richtigen Werkzeuge, um sich sicher in dieser und in der digitalen Welt zu bewegen.





Steckbrief eines Forschers

Im Fokus des Workshops steht die Generation Alpha – die erste Generation, die vollständig im digitalen Zeitalter aufwächst.

Diese Kinder kommen früh in Berührung mit Tablets, Sprachassistenten und Online-Plattformen, oft noch bevor sie lesen oder schreiben können. Die rasante Entwicklung von Technologien wie beispielsweise Künstlicher Intelligenz, Online-Marketing oder immersiven Medienumgebungen macht es dringender denn je, ihnen ein fundiertes, altersgerechtes Verständnis für die Funktionsweise von digitalen Tools zu vermitteln.

Doch Netzopolis will mehr als nur fit machen für den digitalen Alltag: Der Workshop weckt Neugier, Kreativität und Mut – mit dem Ziel, Kinder nicht nur als Konsument:innen zu begleiten, sondern sie auch zu inspirieren.

Doch nicht nur die Generation Alpha soll von der Heldenreise profitieren.

Das Konzept richtet sich gleichermaßen an:

– Schulen und Bildungseinrichtungen

Schulen wünschen sich passende Angebote. Ein solch komplexes Thema ist nicht einfach zu vermitteln und Lehrer sollten sich solche Inhalte daher nicht autodidaktisch beibringen müssen.

– Eltern und Erziehungsberechtigte

Zu jeder Reise gehört ein Kompass – und für unsere kleinen Abenteurer:innen sind das ihre Eltern. Deshalb ist bei jedem Workshop ein Online-Elternabend via Zoom inklusive.

Hier erfahren die Eltern was in Netzopolis passiert, warum das wichtig ist – und wie sie ihre Kinder im digitalen Alltag sicher begleiten können.

Sie sollen verstehen, wie die digitalen Werkzeuge funktionieren und erkennen, dass sie die Macher:innen von morgen sein können.

Ihr klickt, ihr wischt, ihr teilt –
aber versteht ihr auch, was passiert?

Ha! Solange ihr nur spielt,
spiele ich mit euch!“

– Algoboss

Kultur

Im Zentrum des Workshops steht ein fantasievolles, liebevoll illustriertes Narrativ: **Eine digitale Stadt, bevölkert von Charakteren wie Pixel, Byte und Algoboss, die die Kinder begleiten, herausfordern und zum eigenständigen Denken motivieren.** Jedes Modul ist als Kapitel dieser Geschichte konzipiert und so beinhaltet zum Beispiel der „Markt der Möglichkeiten“ anschauliche Analogien, um Schüler:innen Datenschutzthemen vermitteln zu können.

Die Kinder begeben sich mithilfe von Pixel auf eine Heldenreise, um den Bösewicht Algoboss zu finden. Seine Bots müssen identifiziert und ausgeschaltet werden, damit Netzopolis wieder frei sein kann. Damit wird nicht nur ein tieferes Verständnis für Fake News oder künstliche Intelligenz vermittelt – die Kinder sind ein wichtiger Teil der Geschichte. Da sie Informationen nicht einfach nur konsumieren, entsteht ein höheres Maß an intrinsischer Motivation – eine entscheidende Grundlage für nachhaltigen Wissenserwerb.

Geschichten haben eine besondere Kraft: Sie schaffen emotionale Verbindungen, fördern die Identifikation mit Inhalten und machen komplexe Sachverhalte verständlich. Die fiktive Welt von Netzopolis bietet dabei einen sicheren Raum, in dem digitale Herausforderungen erfahrbar und lösbar werden.

Kinder lernen dann besonders nachhaltig, wenn sie Spaß haben oder sich herausfordert fühlen und die Kontrolle über ihr eigenes Lernen erleben. Gamification nutzt genau diese Prinzipien: Sie aktiviert, motiviert und belohnt Fortschritt. In Netzopolis bedeutet das nicht nur Punkte und Badges – **es bedeutet, dass Kinder erleben, dass sie mitdenken, mitgestalten und Verantwortung übernehmen können. Sie begreifen das Internet nicht als magische Blackbox, sondern als gestaltbaren Raum.**

Je nach Altersgruppe und Umfang kombiniert jeder Workshop-Tag in Netzopolis verschiedene methodische Zugänge:

- **Gamification-Elemente (z. B. interaktive Rätsel, Quests, Belohnungssysteme)** fördern Motivation, Teamarbeit und Problemlösefähigkeit.
- **Theorie-Inputs in altersgerechter Sprache** vermitteln das notwendige Hintergrundwissen.
- **Transferaufgaben** sorgen dafür, dass das Gelernte mit der eigenen Lebenswelt verknüpft wird.
- **Kreativaufgaben** regen dazu an, eigene Lösungen zu entwickeln – analog oder digital.
- **Kooperative Lernformen** ermöglichen Austausch und Perspektivwechsel in der Gruppe.



Unsere

Reiseroute



NETZOPOLIS

Dank
der Modulstruktur
ist sogar eine ganze
Projektwoche möglich!

Netzopolis ist ein modular aufgebautes Workshop-Format zur Förderung von Medienkompetenz bei Schüler*innen der Grundschule und der Sekundarstufe I bis Klasse 8. In einer spielerisch erzählten Heldenreise erkunden die Teilnehmerinnen die Welt des Internets. **In Netzopolis lernen sie seine Funktionsweise kennen und reflektieren verantwortungsvoll über ihre eigene digitale Präsenz.**

Der Workshop besteht aus fünf Modulen, die sich ganz flexibel an Altersstufe, Erfahrung und Unterrichtsform anpassen lassen. So lassen sich die einzelnen Modulinhalte aufeinander aufbauen, so dass sogar eine Projektwoche realisiert werden kann. **Jedes dieser Module ist didaktisch durchdacht, ansprechend illustriert und enthält mehrere interaktive Gamification-Elemente, die Schüler*innen dazu motivieren, sich aktiv mit digitalen Themen auseinanderzusetzen.**

Inhaltlich deckt Netzopolis zentrale Kompetenzbereiche ab:

- Grundlagen des Internets und der sozialen Medien
- Datenschutz, Algorithmen und digitale Spuren
- Einführung in Online-Marketing und Influencer-Strategien
- Gestaltung und Wirkung von Online-Botschaften
- Künstliche Intelligenz und Zukunftsthemen

Durch die sympathische Figur „Pixel“, den digitalen Begleiter der Schüler, werden komplexe Inhalte altersgerecht vermittelt und vertieft. **Die Reise durch Netzopolis endet mit einem Verständnis dafür, wie digitale Räume gestaltet werden – und wie jede*r Einzelne darin sicher, kritisch und selbstbestimmt handeln kann.**

Modul- *Übersicht*

Willkommen in Netzopolis // Das Museum // Der Markt der Möglichkeiten

// Der Kreativbezirk // Das KI-Labor // Der Endgegner

NETZOPOLIS

Willkommen in Netzopolis

Intro: Funktionen und Storytelling

1. Was ist Netzopolis?
2. Wo liegt Netzopolis?
3. Hallo Pixel!
4. Wie funktioniert Netzopolis?
5. Was passiert in Netzopolis?



Das Museum *von Netzopolis*

Die Geschichte des Internets

1. Wer hat das Internet erfunden?
2. Wie funktioniert es technisch?
3. Was sind Pixel?
4. Wie hat das Smartphone das Internet verändert?
5. Wie funktioniert Social Media?



Der Markt *der Möglichkeiten*

Strategien im Onlineshopping

1. Persönliche Daten als Währung
2. Cookies und Fingerprinting
3. Warum gibt es Algorithmen?
4. Wie funktioniert Tracking?
5. Influencer und Social Ads



NETZOPOLIS

Der *Kreativbezirk* Design und Werbung

1. Was sind Personas
2. Wozu braucht man Personas?
3. Was ist ein Keyvisual?
4. Wie funktioniert Storytelling?



KI ist wie ein Superhirn –

aber es braucht uns,

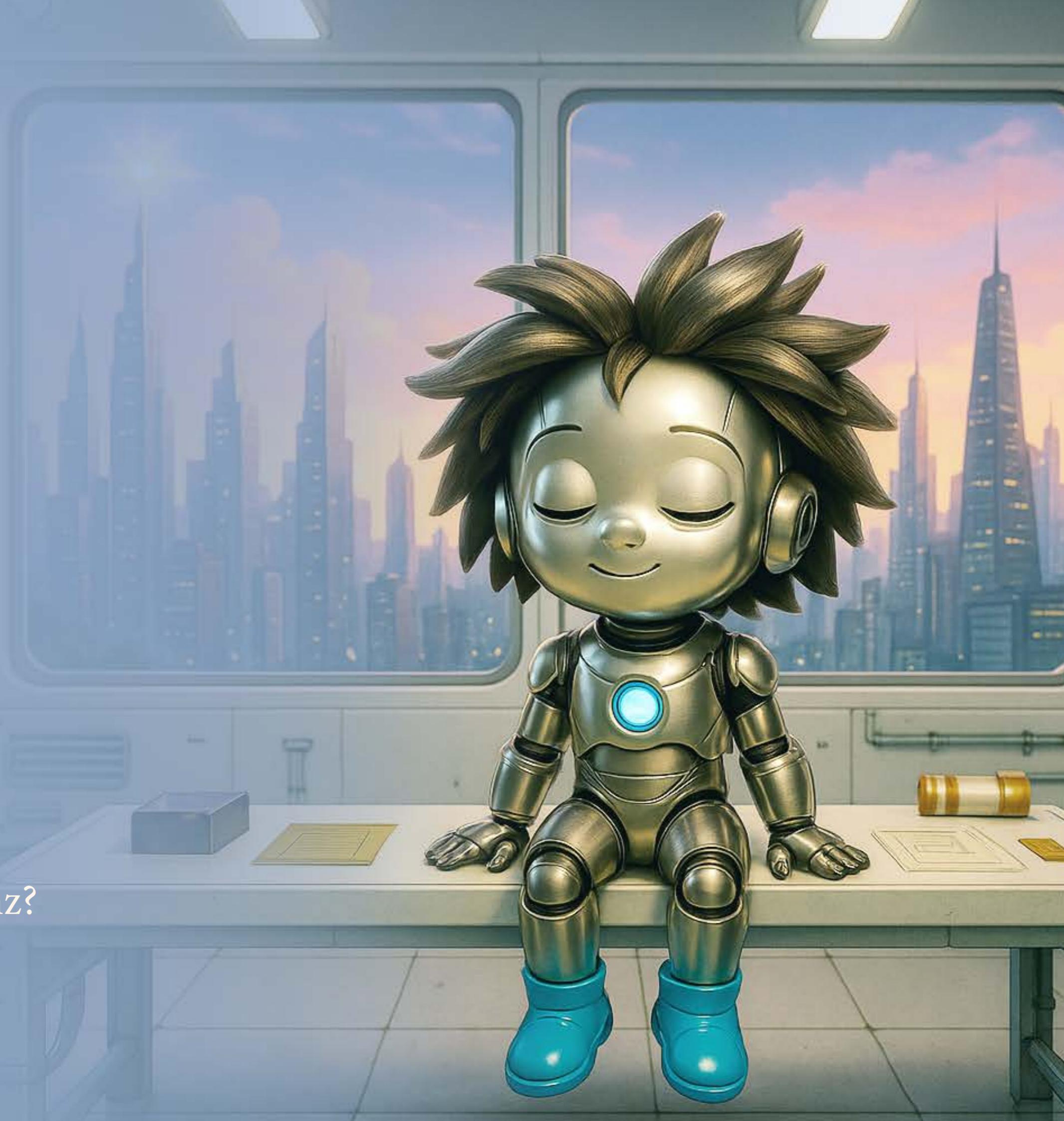
um zu wissen, was richtig ist.

– Pixel

Das KI-Labor

Was ist künstliche Intelligenz?

1. Was sollte KI können?
2. Wie programmiere ich meinen eigenen Assistenten?
3. Welche Chancen bietet KI?
4. Welche Risiken gibt es?



„Warum die Wahrheit
sagen, wenn ich mit einer
Lüge viel mehr Klicks
kriege? Mein Fake-o-mat
läuft heiß!“

Algoboss

Der Endgegner

Gefahren + Bedrohungen des Internets

1. Was sind Bots und wie erkennt man sie?
2. Was haben Fake News und Native Ads gemeinsam?
3. Wie kann man Algorithmen beeinflussen?



Reisekosten

Jede große Reise will gut geplant sein – und Netzopolis ist ein interaktives Abenteuer durch die digitale Welt, bei dem Kinder entdecken, verstehen und wachsen.

Damit die Reise perfekt zu Ihrer Schule passt, biete ich verschiedene Formate an – flexibel, altersgerecht und mit Begeisterung im Gepäck.

Die klassische Pauschalreise // Der klassische Workshop-Tag

750 €

Ein kompletter Schultag (5 Unterrichtsstunden) führt Sie und Ihre Klasse mitten ins Herz von Netzopolis.

Mit spannenden Aufgaben, lebendigen Impulsen und vielen spielerischen Transferphasen erforschen die Schüler*innen, wie das Internet funktioniert, welche Chancen es ihnen bietet – und worauf man achten sollte, um sicher unterwegs zu sein.

Der doppelte Kurztrip // Das Grundschul-Spezial

750 €

Für jüngere Entdeckende wird der Workshop auf zwei halbe Tage à 2 Unterrichtsstunden aufgeteilt.

So bleibt die Konzentration hoch und der Spaß garantiert. Die Inhalte sind kindgerecht aufbereitet und spielerisch verpackt – perfekt für die Expedition in die Welt des Internets.

Die große Expedition // Projektwoche Netzopolis

Auf Anfrage

Für alle, die noch tiefer eintauchen möchten, gibt es die Möglichkeit, Netzopolis als komplette Projektwoche zu erleben: Fünf Tage voller Entdeckungen, Diskussionen, kreativem Arbeiten und echtem Erkenntnisgewinn. Die Inhalte lassen sich flexibel an Alter, Wissensstand und schulische Bedürfnisse anpassen.

Und das Beste: Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten der Finanzierung für Ihre Schule. Angefangen bei Sponsoren, über öffentliche Förderungen bis hin zum Fortbildungsbudget für Lehrer. Sprechen Sie mich gerne an, gemeinsam finden wir einen Weg, Ihre Klasse auf die Reise zu schicken!



NETZOPOLIS

☰ *Medienkompetenz für Kinder* ☰

Kontakt

Dipl.-Designerin Daniela Brockmann
Dürerstraße 18, 46286 Dorsten-Deuten
info@netzopolis.de
www.netzopolis.de

Mobil: 0159 068 424 83