

Mach deinen Finck

Medien und Bewegung

Geeignet ab Klassenstufe 6

Programmbeschreibung:

Digitale Technologien sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken – sei es durch Smartphones, Smartwatches oder soziale Netzwerke. Doch wie beeinflussen diese Geräte unsere Gesellschaft, unser Verhalten und insbesondere unser Miteinander? Mit dem innovativen Angebot des Future INCKubators nimmt das Programm „Mach deinen Finck“ genau diese Themen ins Visier. Es vereint kreative Technologiewerkzeuge mit der Förderung sozialer und persönlicher Kompetenzen.

Die Teilnehmenden tauchen in eine faszinierende Mischung aus digitaler Bildung und Outdoor-Erlebnissen ein. Die Medienwoche umfasst interaktive Workshops und Aktivitäten, die sich mit Themen wie „Suchtverhalten durch soziale Medien“ auseinandersetzen, jedoch weit darüber hinausgehen. Dabei werden modernste Technologien wie Coding, Robotik, Gaming und Virtual Reality genutzt, um ein spielerisches und praxisorientiertes Verständnis für digitale Zusammenhänge zu entwickeln.

Unser Programm zielt darauf ab, sowohl technische als auch soziale Fähigkeiten zu fördern. Es bietet einen Raum für kreative Entfaltung, kritische Reflexion und gemeinschaftliches Lernen. „Mach deinen Finck“ steht für eine zukunftsorientierte Auseinandersetzung mit digitalen Medien, die Verantwortung, Innovation und Spaß vereint.

Inhalte:

- Interaktive Tech-Workshops: Kreatives Programmieren, Robotik-Projekte, VR-Experimente und Gamification. Reflexion und Achtsamkeit: Kritische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt und ihren Auswirkungen auf das eigene Verhalten.
- Outdoor-Aktivitäten: Naturerlebnisse fördern den Teamgeist und bieten einen bewussten Kontrast zur digitalen Welt (z.B. Kanadier-Tour, Team Action u.v.m.)
- Spaß und Gemeinschaft: Vielfältige Gruppenspiele und gemeinsame Projekte stärken soziale Bindungen und sorgen für eine unvergessliche Zeit.

Ziele:

- Förderung eines kritischen Bewusstseins für digitale Medien und deren Auswirkungen, z. B. Suchtverhalten durch soziale Medien.
 - Entwicklung technischer Fähigkeiten in Bereichen wie Coding, Robotik, Gaming und Virtual Reality.
 - Förderung von Teamgeist und sozialer Kompetenz durch gemeinsame Projekte und Outdoor-Aktivitäten.
 - Stärkung der Reflexionsfähigkeit über den eigenen Medienkonsum und das persönliche Verhalten in der digitalen Welt.
 - Schaffung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen digitaler Bildung und analogen Erlebnissen.
 - Inspiration für kreative und innovative Lösungsansätze im Umgang mit digitalen Technologien.
 - Vermittlung von Spaß und Freude in der Verbindung von Lernen, Technik und Gemeinschaft.
 - Förderung von Resilienz und Achtsamkeit im Umgang mit der digitalen Gesellschaft.
- 