

Gruppen	5			instAR.lab	Legende: Ohne - fest			Blau - skalierbar	Orange - optional		
Schritt	Norm	Extra	Du		Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung	
	20	20	0	▼ Phase 1: WarmUp und Einführung							
1	5			Ankommen, Überblick	Einführung AR und Influencing, Ziel und Ablauf-Übersicht des Workshops	Story-Rahmung: Alle Teil eines Labors, wir versuchen so viel gute Ideen wie möglich zu vermarkten. Einleitung mit kurzem Gespräch: Was sind Influencer*innen? Was ist Augmented Reality?	Präsentation und Laptop	Willkommen im instAR.lab - Dem Labor, in dem wir gemeinsam herausfinden wollen, mit welchen Tricks Influencer arbeiten, wie wir sie erkennen und wie wir sie selbst einsetzen können! ...	Laborkittel und Notizbretter für alle		
2.1		5		Kennenlernen	Warmup	Bingo-Zettel: Influencer*in eintragen und dann rumlaufen und Namen einer anderen Person eintragen, wenn diese die Influencer*in kennt. Wer zuerst eine Reihe voll hat ruft "Bingo".	Influencing-Bingo				
2.2		15		AR und Prinzip / Möglichkeiten von ARCraft kennenlernen	Warmup	App kurz erklären, dann: Gruppen-Challenge: Eine Person baut den ersten Begriff auf dem Handout, die anderen müssen erraten was es ist - Dann wird getauscht und die zweite Person baut den zweiten Begriff - Wiederholung, bis alle ein oder zweimal dranwaren. Die schnellste Gruppe gewinnt.	ARcraft-App, Marker-Unterlage, Tablets / Handys, SecretFastBuilderContest-Handout	Erinnern: Eine gute Idee ist es, um den Marker herumzulaufen - So kann man alle Blickwinkel einsehen. Leise sein! Andere Gruppen sollten die Antworten auf keinen Fall hören!			
3	15			Einführung ins Thema	Werbung in Öffentlichkeit und sozialen Medien: Was spricht mich an, was nicht? Was nervt? Wie nehme ich Werbung wahr? Unterscheidung zwischen Sponsored und normalen Posts. Welche Werbung/Posts erhalten vermutlich die größte Aufmerksamkeit und Reichweite? Welchen Stellenwert und Bedeutung hat Werbung auf Instagram?	Verschiedene Posts zeigen, die mehr oder weniger offensichtlich Werbung, Meinung oder Aufruf enthalten: Ist bezahlte, kostenlose oder keine Werbung enthalten? Oder kann man es nicht wissen? -> Anzeige in offener Umfrageform. Daran diskutieren, was Werbung überhaupt sein kann (Werbung für ein Produkt, Werbung für die eigene Person, Zufällige Werbung durch z.B. Marken der Kleidung,...) Anschließend Übersicht der Posts -> Was haben die Posts gemein? Warum werden sie so oft angesehen und was könnte daran problematisch sein? (Nicht-Kennzeichnung bezahlter Werbung, Beeinflussung vieler Leute über persönliche Ebene)	Quiz mit <a href="http://kahoot.it/">http://kahoot.it/</a> , <a href="https://get.plickers.com/">https://get.plickers.com/</a> , oder <a href="http://www.freequizdome.com/">http://www.freequizdome.com/</a> . Wir haben plickers genutzt. Vorlagen für dessen Marker und eine Auswahl an Posts für alle Apps im Materialordner.				
	40	125	0	▼ Phase 2: Umsetzung							
4	10			Gruppenbildung	Umgebung erkunden	Umherlaufen und nach 5min Umgebung vorstellen. Gruppenbildung in 2er, maximal 3er, Gruppen nach Orten.					
5.1		30		Skizzieren	Mit was könnte man auf Instagram so richtig begeistern? Eigene Umgebung (Jugendclub, Stadt, etc) miteinbeziehen.	Gruppen überlegen, für was sich der Ort sinnvoll eignen würde und fertigen Skizzen an (Gerade in Gruppen sinnvoll).	Iso-Grid Handout Selber machen: <a href="https://www.worksheetworks.com/miscellanea/graph-paper.html">https://www.worksheetworks.com/miscellanea/graph-paper.html</a>				

Gruppen	5			instAR.lab			Legende: Ohne - fest	Blau - skalierbar	Orange - optional	
Schritt	Zeit			Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung	
	Norm	Extra	Du							
5.2	15	60		Bau	Mit was könnte man auf Instagram so richtig begeistern? Eigene Umgebung (Jugendclub, Stadt, etc) miteinbeziehen.	Gruppen überlegen, für was sich der Ort sinnvoll eignen würde und versuchen sich am Basteln.	Tablets, Marker-Unterlage (sehr gut: Faltbare Spielbretter für verschiedene Größen und gute Transportierbarkeit, z.B.: <a href="https://www.spielmaterial.de/de/spielmaterial/spielbretter-spielplaene/spielbrett-dina4-sondergrosse.html">https://www.spielmaterial.de/de/spielmaterial/spielbretter-spielplaene/spielbrett-dina4-sondergrosse.html</a> )		Skalierbar: Mehr Zeit = Mehr Detail in Objekten	
6	5			Fotografieren	In "Szene" setzen: Wie kann sich ein spannendes Bild ergeben, welches das AR-Objekt am besten zur Geltung bringt?	Möglichst gutes Bild vom AR-Objekt in der Umgebung fotografieren.				
7	10	20		Vermarkten + Posten	Das Objekt in einen Instagram-Post umwandeln	<p>Insta-Story Editor nutzen, um das vorher geschossene Bild mit Effekten und Texten möglichst teilenswert darzustellen. Erkenntnisse aus Schritt 3 miteinbauen: Wie vermarkte ich mein Objekt am besten, wer ist mein Publikum, wie bekomme ich Aufmerksamkeit?</p> <p>Im Anschluss posten - als Story UND als Post (entweder alle auf dem gleichen Account, oder aber mit dem gleichen, möglichst eindeutigen Hashtag).</p>	Tablets, Instagram mit vorher eingerichtetem Account (Wir nutzen einen eigens eingerichteten Account für alle Tablets), Internet		Skalierbar: Mehr Zeit = Mehr Detail in Objekten	
9		15		Langlebigkeit	Auf Ideen für die Örtlichkeit aufmerksam machen. Möglichst sichtbar für Menschen, die diesen Ort nutzen.	Die fertigen Posts ausdrucken und in der Location platzieren.	Drucker			
	17,5	20	0	▼ Phase 3: Abschluss und Reflexion						
10	2,5			Präsentation		<p>Am Beamer den Instagram-Account öffnen und die einzelnen Posts kurz durchgehen (ohne mündliche Präsentation der Teilnehmenden)</p> <p>Teilnehmende halten ihren Daumen für ein Like nach oben - Likes aufschreiben!</p>	Beamer, Laptop, Internet, Like-Handouts zum aufzeichnen der Likes und ankleben an Projektion	<p>Achtung! Wir kommen zum großen Reallife-Test. Wir erlauben keine mündliche Präsentation, da man "in echt" ja auch nur den Post ohne Erklärung sieht - Daumen nach oben, wenn euch einer gefällt, und los gehts!</p> <p>--</p> <p>Wir wissen jetzt welche Posts gut abgeschlossen haben, nun müssen wir herausfinden warum. Was meint ihr? (Übergang nächster Schritt)</p>		
11	5	10		Auswertung der Posts	Inhaltlich gut? Design gut? Vermarktung gut?	Diskussion		Welches Vorhaben würdet ihr auch gern Realität werden lassen? Warum - War es witzig in Szene gesetzt oder (auch) inhaltlich gut?		
12	5	10		Realitätsbezug	Funktionsweisen und Problemfelder diskutieren	Fragen in Gruppen verteilen, 5min Antwort formulieren lassen, wieder zusammenkommen, Vorstellen und gemeinsam diskutieren.	Fragen-Schilder (eigene oder vordefinierte aus dem Materialordner)	In der praktischen Phase haben wir schon sehr viel lernen können - lasst uns das ganze noch auswerten, damit wir alles wirklich gut verstehen.		

Gruppen	5			<b>instAR.lab</b>			Legende: Ohne - fest	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
13	5					Urkunden für Antwort auf "Wofür würdet ihr es einsetzen".	Urkunden	Wir haben alle Informationen gesammelt, lang probiert und diskutiert - Wozu würdet ihr dieses Wissen nun einsetzen? Was könnt ihr bewegen?	
Minuten	77,5	165,0	0,0						
Stunden	1,3	2,8	0,0						