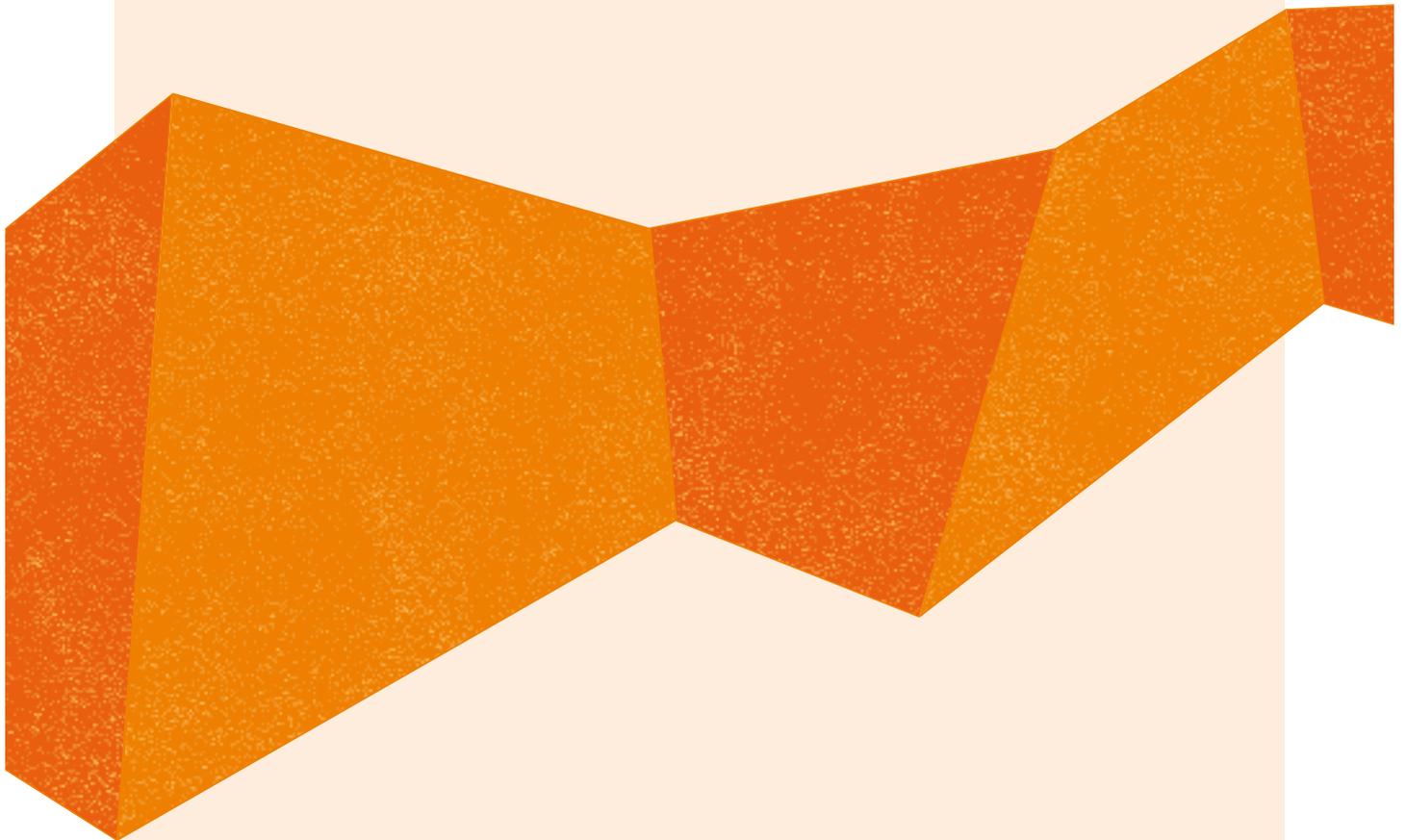


Medien passen immer!

Medienpass NRW und Jugendhilfe

Eine praktische Arbeitshilfe zum Medienpass NRW



IMPRESSUM

Medien passen immer!
Medienpass NRW und Jugendhilfe
Eine praktische Arbeitshilfe zum Medienpass NRW

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und
Jugendschutz Landesstelle NRW e.V.

Redaktion: Matthias Felling
Lektorat: Susanne Philipp
Gestaltung: jf-gestaltung.de

Kontakt: AJS NRW
Poststraße 15-23
50676 Köln
Telefon 0221/92 13 92-0
→ info@mail.ajs.nrw.de
→ www.ajs.nrw.de

Stand: 20. Dezember 2013

Inhaltsverzeichnis /

1 / Hintergrund

- / Idee
- / Raum für Medienarbeit
- / Medienarbeit und soziales Lernen
- / Exemplarischer Ablauf Medienpass
- / Medienarbeit als Portfolio
- / Medienpass und Elternarbeit
- / Medienpass bei außerschulischen Projekten

2 // Methoden

- // Medienkoffer
- // Meine Medienwelt
- // Respektvoll miteinander on- und offline
- // Fotostory Gewalt
- // Gute Geheimnisse – schlechte Geheimnisse
- // Hänsel & Gretel 2.0
- // Die wollen nur mein Geld
- // Facebook-Ampel
- // SMS-Gedicht
- // Mein Medientag
- // Internetrecherche
- // Mindmap
- // Wir machen Radio
- // Comicwerkstatt
- // Malen zu Musik
- // Vertonung mit Text und Geräuschen
- // Maldiktat
- // Experimente filmen
- // Die Kunst aufzuräumen
- // Film nachvertonen
- // Gestaltung eines Werbeplakats
- // Präsentation einer Kurzgeschichte
- // Wie räumt man einen Computer auf?
- // Internet? Was ist das?
- // Beipackzettel

1 / Hintergrund

Idee

**Medien passen immer!
 Ein Leben ohne Medien ist
 heute nicht mehr denkbar –
 und es wäre wahrscheinlich
 auch ziemlich langweilig.
 Medien sind heute
 wesentliche und
 passgenaue Bestandteile
 unserer Lebenswelt – vor
 allem auch für Kinder und
 Jugendliche.**

„Medien passen immer“ ist der Titel dieser Arbeitshilfe, weil auch die Arbeit mit Medien und die Reflektion über die eigene Mediennutzung sehr gut in viele Felder der pädagogischen Arbeit passt.

Diese Arbeitshilfe soll die Arbeit mit dem Medienpass NRW vor allem für Kräfte der Jugendhilfe greifbar machen und erleichtern. Sie ist als praktische Hilfe gedacht, die möglichst nah dran ist an den alltäglichen Herausforderungen in Schulen, Jugendeinrichtungen und anderen Orten, an denen Kinder und Jugendliche sich aufhalten. In der Arbeitshilfe finden sich konkrete Instrumente und Vorlagen, für eigene Planungen zur Umsetzung des Medienpass NRW.

Diese Arbeitshilfe zeigt die Schnittstellen, welche die Medienarbeit zum Feld des sozialen Lernens hat. Soziales Miteinander ist für heutige Heranwachsende immer auch mediales Miteinander. Medien bieten sich als „Eintrittskarte“ an, um Themen wie Gewaltprävention oder Konsumerziehung auf die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen zu beziehen. Diese Arbeitshilfe soll hier ein „Materialkompass zum sozialen Lernen“ sein.

Diese Arbeitshilfe ist vor allem eine praktische Methodensammlung. 24 erprobte Methoden aus dem Alltag an Schulen und Jugendeinrichtungen werden hier vorgestellt, teilweise mit Arbeitsblättern als Kopiervorlagen. Die Methoden sind bewusst niedrigschwellig gehalten – viele funktionieren ohne den Einsatz von Technik.

Diese Arbeitshilfe wächst weiter. Sie halten den aktuellen Stand als Ausdruck in den Händen. Geplant ist demnächst eine Veröffentlichung auf → www.ajs.nrw.de und mittelfristig auch eine analoge Publikation. Alle Rückmeldungen und Ergänzungen sind herzlich willkommen.

Ihr Medienpass-Team bei der AJS NRW
 Matthias Felling und Susanne Philipp

Raum für Medienarbeit

Der kompetente und kritische Umgang mit Medien ist heute nicht nur eine wichtige Qualifikation für die Schule. Medien sind Vermittler, um die Welt zu verstehen, mit anderen in Kontakt zu treten oder um sich selbst auszudrücken. Ob Internetrechner, TV-Gerät, Spielkonsole, Smartphone oder Radio – im Alltag der meisten Kinder und Jugendlichen haben Medien einen festen Platz.

Autor: Matthias Felling

Initiative Medienpass NRW

Damit Medien sinnvoll und altersgerecht genutzt werden, brauchen Heranwachsende Unterstützung. Der Medienpass NRW wurde entwickelt, um Schüler/-innen den sicheren Umgang mit Medien zu vermitteln. Darin sind die Kompetenzen aufgeschlüsselt, die Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien haben sollten. Seit dem Schuljahr 2012/2013 können Grundschulen in NRW den Medienpass NRW einsetzen, seit dem Schuljahr 2013/2014 die 5. und 6. Klassen, zum Schuljahr 2014/2015 wird der Medienpass für die Klassen 7 bis 10 eingeführt und abschließend ist dann eine Einführung für den Elementarbereich geplant. Die Initiative Medienpass NRW wird getragen von der Landesregierung, der Landesanstalt für Medien (LfM) und der Medienberatung NRW. Hintergründe dazu finden sich auf → www.medienpass.nrw.de.

Die Vermittlung von Medienkompetenz erfolgt dabei nicht nur im Unterricht, sondern findet ihren Platz auch in offenen Ganztagsangeboten. Die Träger der Jugendhilfe können hier ganzheitliche und lebensweltorientierte Angebote für Kinder und Jugendliche gestalten. Denn neben den Schnittstellen, die der Medienpass zu den Lehrplänen der Schulen hat, bietet vor allem die praktische Medienarbeit vielfältige Berührungspunkte zum Feld des sozialen Lernens und des präventiven Jugendschutzes.

Mit dem Medienpass NRW steht ein neuer Rahmen zur Verfügung, um Medienerziehung bzw. die Aktivitäten der Medienarbeit zu bündeln und miteinander in Bezug zu bringen. Die Inhalte, Räume und Akteure der Medienarbeit sind dabei nicht neu.

Im Folgenden werden zunächst die Räume und die Akteure der Medienarbeit vorgestellt. Die kleine Übersicht soll dabei helfen, vernetzt zu denken. Denn ein Kind bzw. Jugendlicher durchläuft die verschiedenen Räume und begegnet den verschiedenen Akteuren – die Übergänge sind fließend.

Wo findet Medienarbeit statt?

IN DER SCHULE

Medienarbeit in der Schule findet statt im Fachunterricht, am Nachmittag oder in Projekten. Medien (vor allem Computer) werden dabei entweder als Lernwerkzeug eingesetzt oder als Gegenstand der Auseinandersetzung.

Im Fachunterricht bieten sich vielfältige Schnittstellen zu den Lehrplänen an (eine Übersicht dazu findet sich auf → www.lehrplankompass.nrw.de).

Mit der schrittweisen Einführung von Ganztagsangeboten verändert sich der Lebensraum Schule. Nach dem Fachunterricht bleiben immer mehr Schüler auch am Nachmittag an der Schule. Sie verbleiben dabei vielfach im Klassenverbund und nehmen inhaltliche Fäden des vormittags auf. Hier ist auch Raum für inhaltliche Angebote wie Medien-AGs oder Spieletester-Gruppen.

In Projektwochen oder an Projekttagen ist Raum zur inhaltlichen Vertiefung. Größere medienpraktische Aktionen können durchgeführt (z.B. ein Videoprojekt zur Stadtteilerkundung) oder auch inhaltliche Felder angegangen werden (z.B. ein Thementag Cybermobbing).

Im Zentrum aller Überlegungen steht dabei das Kind, welches seinen Schultag als eine Einheit wahrnimmt. Medienpädagogische Angebote am Nachmittag sollten daher mit dem Fachunterricht verknüpft werden und sich gegenseitig ergänzen. Lehrer und die pädagogischen Kräfte im Ganztags können gemeinsam einen wichtigen Beitrag leisten, den Medienpass mit Leben zu füllen.

IN DER OFFENEN JUGENDARBEIT

Vom einmaligen Videoprojekt im örtlichen Jugendtreff über das offene Computerspielangebot für Mädchen bis hin zur festen Radioredaktion in der Familienbildungsstätte – in offenen Angeboten für Kinder und Jugendliche gibt es häufig den nötigen Freiraum für handlungsorientierte Projektarbeit.

Viele niedrigschwellige Ansätze von praktischen Medienprojekten sind auch in Einrichtungen mit wenig technischer Ausstattung umsetzbar. Andere Einrichtungen haben sich thematische Schwerpunkte gesetzt und z.B. in ein Tonstudio oder Com-

puter investiert. Oftmals wird auch externes Knowhow samt Technik organisiert, z.B. bei Jugendradioprojekten für den Bürgerfunk. Eine Übersicht zu Angeboten vor Ort bietet der Medienpädagogische Atlas NRW auf

→ www.medienkompetenzportal-nrw.de.

IM KINDERGARTEN

Für Kindergartenkinder spielen (elektronische) Medien eine immer wichtigere Rolle. Nicht umsonst hat der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest 2012 erstmals den Medienumgang 2- bis 5-Jähriger untersucht und die Studie „MiniKIM. Kleinkinder und Medien“ vorgelegt. Auch im „Entwurf der Grundsätze zur Bildungsförderung für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertageseinrichtungen und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen“ werden Medien als eigenständiger Bildungsbereich benannt. Die Ansätze vor Ort sind jedoch sehr unterschiedlich. In manchen Kitagruppen finden sich heute Computer, an denen die Kinder eigenständig arbeiten, es finden Gespräche über Fernseherlebnisse im Stuhlkreis statt oder es werden Fotoaktionen durchgeführt. In anderen Einrichtungen wird das Thema Medien gar nicht aufgegriffen.

ZUHAUSE

Die Familie ist einer der wichtigsten Orte der Medienziehung (siehe dazu den Text zur Elternarbeit in dieser Arbeitshilfe). Zudem ist die Freizeit der wichtigste Raum für die Mediennutzung – ob allein, mit der Familie oder mit Freunden. Hier werden Spiele gespielt, Musikclips im Netz angeschaut, Profile in Social Networks gepflegt, Fernsehserien geguckt, Hörspiele gehört oder Nachrichten und Bilder verschickt.

Wer macht Medienarbeit?

LEHRER/-INNEN

- Je nach Fach bieten sich Schnittstellen zur Medienarbeit (s.o.).
- Einbindung von Medien ist lebensweltbezogen und macht Schüler/-innen Spaß.

SCHULSOZIALARBEITER/-INNEN

- Viele Schulsozialarbeiter haben zahlreiche Berührungspunkte zur Medienarbeit.
- Einbindung von Medien ist lebensweltbezogen.
- Themen des sozialen Lernens spiegeln sich auch in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE AN SCHULEN

Vor allem durch die Einführung der Ganztagschule wird Schule in NRW neu gedacht: als Lebensraum, in dem die Kinder einen Großteil ihres Tages verbringen. Die Medienarbeit bietet eine gute Möglichkeit, Inhalte im Fachunterricht und im Ganztagsunterricht zu behandeln. Die pädagogischen Fachkräfte der Jugendhilfe haben dabei einen sehr unterschiedlichen Kenntnisstand zur Bedeutung von Medien in kindlichen und jugendlichen Lebenswelten und zu den Möglichkeiten der aktiven Medienarbeit.

MEDIENPÄDAGOG/-INNEN

Der Berufsstand des Medienpädagogen hat sich in den letzten Jahren zunehmend etabliert. Viele freie Medienpädagogen gehen für einzelne Projekte oder längere Aktionen an Schulen. Oder sie arbeiten für freie Träger. In vielen Medieneinrichtungen sind Medienpädagogen angestellt, vor allem um praktische, handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen durchzuführen.

SOZIALARBEITER/-INNEN

Die Trennung zwischen Medienpädagogik und Sozialpädagogik verschwimmt zusehends, denn wer heute mit Kindern und Jugendlichen arbeitet, muss sich zwangsläufig mit der Medienwelt seiner Klientel auseinandersetzen.

FACHKRÄFTE VOM JUGENDAMT

In allen Jugendämtern gibt es Beauftragte für den Bereich Medien. Ihnen ist vor allem daran gelegen, die Themenfelder des Jugendmedienschutzes zu bearbeiten und entsprechend Angebote vorzuhalten, die im Sinne eines erzieherischen Jugendschutzes Heranwachsende dazu befähigen, verantwortungsvoll mit Medien umzugehen.



Medienarbeit und soziales Lernen

Medienarbeit ist nah an der
Lebenswelt der Kinder und
Jugendlichen und bietet
Schnittstellen zum Feld des
sozialen Lernens.

Autor: Matthias Felling

Online-Resilienz: Starke Persönlichkeiten auch stark im Web

Ergebnisse der europaweiten Studie EU Kids Online ([→ www.eukidsonline.de](http://www.eukidsonline.de)) zeigen, wie eng das Handeln in virtuellen Räumen mit dem Handeln und der Persönlichkeit in der analogen Alltagswelt verwoben ist. Um sicher und kompetent im Netz zu agieren, ist es demnach wichtig, eine stabile und selbstbewusste Persönlichkeit zu entwickeln. Kinder mit Problemen in der analogen Welt (Umgang mit Emotionen, Sozialverhalten) gehen demnach eher passiv mit Online-Risiken um („Das hört schon irgendwie auf“). Selbstbewusste Kinder hingegen wählen eher pro-aktive Strategien – sie holen Hilfe oder blocken problematische Inhalte bzw. einen ungewünschten Absender.

Vor allem mit Blick auf die Problemlagen, die rund um die Nutzung neuer Medien definiert wurden, zeigt sich die Verschränkung mit dem Feld des sozialen Lernens. So ist Cyber-Mobbing häufig die direkte Weiterführung einer realen Mobbingsituation mit elektronischen Mitteln. Auch das Phänomen einer exzessiven Internetnutzung kann nicht isoliert auf die Mediennutzung gesehen werden. Als Auslöser bzw. begünstigende Faktoren für solch ein Verhalten werden u.a. Sozialängste und Perspektivlosigkeit vermutet. Und umgekehrt: Wer heute kompetent in medialen Welten navigieren kann, hat einen Weg gefunden, sich aktiv mit der Welt auseinander zu setzen.

Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule

Im §2 des Schulgesetzes NRW ist als „Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule“ definiert, die „Achtung vor der Würde des Menschen und die Bereitschaft zum sozialen Handeln zu wecken“. Weiterhin heißt es dort: Die Schule „fördert die Entfaltung der Person, die Selbstständigkeit ihrer Entscheidungen und Handlungen und das Verantwortungsbewusstsein für das Gemeinwohl, die Natur und die Umwelt. Schülerinnen und Schüler werden befähigt, verantwortlich am sozialen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, beruflichen, kulturellen und politischen Leben teilzunehmen und ihr eigenes Leben zu gestalten.“

Dieses Leben ist heute vor allem ein mediatisiertes Leben. Eine kompetente und selbstbestimmte Nutzung von Medien ist ein Schlüssel, um die Teilhabe an den o.g. Dimensionen des öffentlichen Lebens zu ermöglichen.

Dabei macht Medienerziehung besonders dann Sinn, wenn sie in diesen größeren Kategorien gedacht und nicht auf technische bzw. instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten reduziert betrachtet wird. Die Auseinandersetzung mit Medien bietet vielmehr eine Möglichkeit, von der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen ausgehend den Blick auf zentrale Themen des Aufwachsens zu legen. Wenn es im Schulgesetz beispielsweise heißt, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, „die eigene Meinung zu vertreten und die Meinung anderer zu achten“, dann lässt sich dieses Thema an der Kommentarfunktion unter YouTube-Videos aufhängen.

Weiterhin sieht das Schulgesetz vor, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, „die grundlegenden Normen des Grundgesetzes und der Landesverfassung zu verstehen und für die Demokratie einzutreten.“ Viele Ansätze der politischen Partizipation jüngerer Generationen wählen heute den Weg der digitalen Teilhabe bzw. der ePartizipation. (Youthpart / Dialog Internet). Die wirkliche Beteiligung von Schüler/-innen bei Entscheidungen in der Schule, z.B. beim Erstellen einer Handyordnung, kann eine wichtige Demokratieerfahrung sein.

Auch die Entfaltung der eigenen „Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Ausdrucksfähigkeit sowie musisch-künstlerischer Fähigkeiten“ ist im Schulgesetz NRW verankert. Dies ist gewiss ein Appell, sich über vorhandene oder auch fehlende Qualität bzw. Ästhetik von Filmen, Spielen, Webseiten und anderen Medienprodukten auseinanderzusetzen. Zudem gab es in der Geschichte der Medien noch nie so viele Möglichkeiten, sich selbst gestaltend einzubringen.

Schließlich gehört es laut Schulgesetz NRW auch zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, mit „Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen“. Wie oben sollte der Blick auf die Medienerziehung nicht an der Förderung technischer Fähigkeiten und so genannter Regelkunde hängen bleiben. Vielmehr ist Medienerziehung dann zeitgemäß

und lebensweltbezogen, wenn der gesamte Mensch als gesellschaftlich handelndes Subjekt in den Blick genommen wird. Professor Dr. Dieter Baacke sagte dazu: „Medienkompetenz meint grundlegend nichts anderes als die Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.“

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

Laut §14 SGB VIII sollen junge Menschen befähigt werden, „sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen“. Entsprechende Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes sollen sie zu „Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen“. Dabei sollen auch die Ziele und Aufgaben des Kinder- und Jugendmedienschutzes einbezogen werden (§ 2 Abs. 3 KJFöG). Die denkbar beste Form von präventivem Jugendschutz bietet Medienerziehung, die zu einem selbstbewussten, reflektierten und entscheidungsfähigen Umgang mit Medien führt. Dies impliziert die Perspektive von Empowerment: Maßnahmen versprechen dann Erfolg, wenn sie den jungen Menschen ermöglichen, ihre Interessen eigenmächtig, selbstverantwortlich und selbstbestimmt zu vertreten. Kinder und Jugendliche müssen demnach angeleitet werden, sich verantwortungsbewusst und sicher in der Welt der Medien zu bewegen. Aber auch hier ist der Blick nicht nur auf die Medien gerichtet, der Empowerment-Ansatz hat vielmehr die gesamte Entwicklung junger Menschen im Blick.

Die Verschränkung von Medienerziehung und allgemeinen Erziehungsansätzen wird am Beispiel der Prävention von Cyber-Mobbing deutlich.

Wer über Medien gemobbt wird, wird oft auch im direkten Kontakt gemobbt. Cyber-Mobbing hat zwar eigene Erscheinungsformen, darf aber nicht losgelöst gesehen werden vom grundsätzlichen Phänomen Mobbing. Entscheidend für beide Felder ist das Empfinden bzw. der Leidensdruck des „Opfers“. Es wird absichtlich von Einzelnen oder einer Gruppe geschädigt und erlebt wiederholte und feindselige Handlungen. Dabei liegt ein klares Machtungleichgewicht vor, deshalb fühlen sich viele Betroffene

ausgeliefert und sehen kaum einen Ausweg.

Bestehende Ansätze zur Prävention von Cyber-Mobbing arbeiten auf verschiedenen Ebenen. Zum einen werden Heranwachsenden die besonderen Ausdrucksformen des Cyber-Mobbings und ihre Wirkungsweisen aufgezeigt. Dann werden Bewältigungsstrategien vermittelt. Hier geht es vor allem um Kenntnis von Rechtslage und technischen Möglichkeiten. Alle Präventionsansätze verfolgen aber auch grundsätzlich sozio-emotionale Ziele wie die Förderung der Empathiefähigkeit, die Aufforderung zum Perspektivwechsel und letztlich die Verankerung von moralischem Handeln. Die Schnittstelle zwischen Medienerziehung und dem Feld des sozialen Lernens ist hier besonders deutlich.

Schnittstellen vom Medienpass NRW zum Feld des sozialen Lernens

Medienarbeit bietet vor allem dann vielfältige Schnittstellen zu anderen Themenfeldern im Schulalltag oder in der offenen Jugendarbeit, wenn sie nicht isoliert betrachtet wird. Im Folgenden werden einige dieser Schnittstellen aufgezeigt, jeweils verknüpft mit möglichen thematischen Ansatzpunkten.

GEWALTPRÄVENTION

Der Umgang mit Gewalt ist ein Thema, das Heranwachsende in den verschiedenen Altersstufen begleitet. Sei es aktive Gewalt, die in Schule oder Lebenswelt ausgeübt wird, oder mediale Gewalt, die in Filmen, Büchern oder Spielen konsumiert wird. Mögliche Felder der Medienarbeit könnten sein, den Abgleich von medialer Gewalt mit der Realität anzuregen wie auch die Auseinandersetzung mit alltäglicher Gewalt über ein praktisches Medienprojekt.

→ *Ansätze: Gewaltpräventionsprogramme an Schulen (z.B. „Faustlos“) / Materialpakete der Polizei (z.B. „Abseits?!“)*

→ *Methode zum Einstieg: Fotostory Gewalt (in dieser Arbeitshilfe)*

SEXUALISIERTE GEWALT

Die Prävention gegen sexualisierte Gewalt an Mädchen und Jungen ist eine Aufgabe aller pädagogischen Institutionen. Sexuelle Übergriffe finden zunehmend auch über Medien (vor allem über das Internet) statt bzw. werden darüber angebahnt. Über das Thema Medien kann die Entwicklung proaktiver und selbstbestimmter Strategien bei Kindern und Jugendlichen gefördert werden.

→ *Ansätze: Präventionsprogramme (z.B. Ich sag Nein!) / Material von klicksafe (Let´s talk about Porno)*

→ *Methode zum Einstieg: Gute Geheimnisse – schlechte Geheimnisse (in dieser Arbeitshilfe)*

→ *Hinweis: Die AJS NRW bietet eine Weiterbildung zum Thema an: Kinder- und Jugendarbeit ... aber sicher! Prävention von sexuellen Übergriffen in Vereinen und Verbänden*

GEWALT

Gewalt fängt nicht auf dem Handy oder im Internet an, sondern gehört heute einfach zu den jugendlichen Lebenswelten dazu – sei es in den Medien, in der Familie oder im Freundeskreis. Auch Mobbing ist vor allem in Schulen kein neues Problem. Auch ohne den Einsatz von Medien reagieren Betroffene darauf zum Beispiel mit Depressionen, Angstgefühlen, sozialer Isolation, körperlichen Reaktionen oder schulischem Misserfolg. Durch die neuen Formen des Cyber-Mobbing entwickelt sich das zu einer immer gefährlicheren Mischung. Zudem ist Medienmobbing oftmals schwerer zu erkennen. Umso wichtiger ist es hinzusehen und zu handeln, denn Mobbingopfer brauchen Hilfe. Über (Cyber-)Mobbing zu reden, bedeutet, über Kommunikation zu reden. Wie wollen wir miteinander umgehen? Und welchen Unterschied macht es, wenn wir über Medien kommunizieren?

→ *Ansätze: Präventionsprogramme, z.B. „Surf Fair“ oder „Medienhelden“*

→ *Methoden zum Einstieg: Planspiel „Bloßgestellt im Netz“ / AJS-Material Cyber-Mobbing*

→ *Hinweis: Die AJS NRW bietet eine Fortbildung zum NoBlame Approach an (Interventions-Ansatz).*

SUCHTPRÄVENTION

Die Onlinesucht steht kurz davor, als Verhaltenssucht anerkannt zu werden. Immer mehr Heranwachsende und vor allem junge Erwachsene neigen zu einer exzessiven Nutzung vor allem von Online-Spielen oder Kommunikationsplattformen im Netz. Das Feld der Suchtprävention wird derzeit um entsprechende Angebote ausgeweitet. Auch für den Bereich der Medien geht es hier im Kern um die Auseinandersetzung mit Gefühlen und Bedürfnissen.

- *Ansätze: Präventionsprogramme, die in NRW z.B. über die ginko Stiftung koordiniert werden.*
- *Methoden zum Einstieg: Let´s Play – Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit. Fachverband Medienabhängigkeit e.V.*

KONSUMERZIEHUNG

Medienerziehung bedeutet heute immer auch Konsumerziehung. Die Zielgruppe Kinder und Jugendliche bzw. deren Kaufkraft und meinungsbildende Rolle innerhalb der Familie rückt zunehmend in den Fokus der Werbeindustrie. Junge Menschen wachsen heute in einer Welt auf, die vor allem im Medienbereich von Marken, Produkten und schnelllebigen Trends durchzogen ist. Hier ist es wichtig, schon früh eine Position zu beziehen und sich beispielsweise zu fragen, ob mein Selbstwertgefühl und meine Rolle innerhalb einer Gruppe wirklich davon abhängen kann, ob auf dem neuen Smartphone ein angebissener Apfel zu sehen ist.

- *Ansätze: Verbraucherschutz*
- *Methoden zum Einstieg: Die wollen mein Geld (in dieser Arbeitshilfe)*

SOZIALE KOMPETENZEN

Medien sind Vermittler, um die Welt zu verstehen, mit anderen in Kontakt zu treten oder um sich selbst auszudrücken. Wer sich heute mit Heranwachsenden über Fragen des sozialen Miteinanders austauscht, kommt an der Medienwelt nicht vorbei. Im Gegenteil – die Anknüpfung an Medienhandeln bietet viel mehr eine „Eintrittskarte“, um sich dem Thema zu nähern. Letztlich lassen sich alle Methoden des sozialen Lernens auf das Feld der Medien als Bestandteil von Lebenswelt übertragen.

- *Ansätze: Achtsamkeit und Anerkennung (BZgA)*
- *Methoden zum Einstieg: Respektvoll miteinander on- und offline (in dieser Arbeitshilfe)*

GENDER / INKLUSION / PARTIZIPATION / ...

Schulen und Orte der außerschulischen Jugendarbeit stehen heute vor der Herausforderung, sich vielen Querschnittsthemen zu stellen. Diese sind immer auch aus der Sicht der Medien zu sehen. So bieten sich beispielsweise im Feld Gender viele Ansatzpunkte zu Rollenbildern und Geschlechterstereotypen in Filmen und Computerspielen. Im Bereich der Inklusion wird nicht nur über barrierefreie Webangebote diskutiert, sondern zunehmend auch über Ansätze der inklusiven Medienarbeit. Und auch für die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen gibt es gelungene Beispiele aus der Medienarbeit. So gab es einige Schulen, an denen eine Handyordnung in einem demokratischen Prozess zwischen Schüler/-innen, Lehrer/-innen und Eltern erarbeitet wurde.

Medien passen immer!

Exemplarischer Ablauf Medienpass

**Man lernt nie aus! Im Leben
nicht – und auch nicht beim
Umgang mit Medien.**

Autor: Matthias Felling

Und so kann auch der Medienpass von Kindern und Jugendlichen als wachsendes Modell gesehen werden. Auch wenn alle Kompetenzen einmal abgedeckt sind, kann weiter gelernt, entdeckt, produziert und reflektiert werden. Dies entspricht einer Idee des Medienpass als offene Portfolio-Mappe, in welcher gesammelt und dokumentiert wird (s.u.).

Um die Idee des Medienpass greifbarer zu machen, folgen hier exemplarische Vorschläge für einen Ablaufplan, welcher alle Kompetenzbereiche abdeckt. Dabei wurde ein besonderer Schwerpunkt auf eine Verknüpfung der Medienarbeit mit Feldern des sozialen Lernens gelegt. Dieser Plan muss jedoch an die Gegebenheiten vor Ort angepasst werden. Denn je nach Umsetzung einzelner Methoden (Umfang und inhaltliche Ausrichtung können variieren) werden unterschiedliche Kompetenzen angesprochen.

Auch die jeweilige Zielgruppe spielt bei der Umsetzung eine gewichtige Rolle. Die folgenden Vorschläge beinhalten Methoden für die Grundschule und die Klassen 5 und 6. Ein Großteil der beschriebenen Methoden stammt aus dieser Arbeitshilfe, die auf die fünf Kompetenzbereiche des Medienpass NRW verteilt wurden (bei praktischer Arbeit werden sich Bereiche eher mischen.)

Kompetenzbereich Bedienen & Anwenden

Leitfragen: Wie funktioniert die Medienwelt? Welche technischen Werkzeuge gibt es?

EINSTIEG

Methode: Medienkoffer

Methode: Meine Medienwelt

MEDIENPRAKTISCHE AKTION

Methode: Experimente filmen

Methode: Vertonung mit Text und Geräuschen

COMPUTER ALS WERKZEUG

Methode: Maldiktat

Methode: Wie räumt man einen Computer auf?

Methode: Internet? Was ist das?

Kompetenzbereich Informieren & Recherchieren

Leitfragen: Was will ich wissen? Wo finde ich das?
Wem kann ich glauben?

RECHERCHEAUFTRAG

Methode: Internetrecherche

DARSTELLUNGSFORMEN

Methode: Wir machen Radio

THEMA WERBUNG

Methode: Die wollen nur mein Geld

Methode: Gestaltung eines Werbeplakats

Kompetenzbereich Kommunizieren & Kooperieren

Leitfragen: Wie wollen wir miteinander umgehen?
Wie sag ich wem was?

REGELN UND UMGANGSFORMEN

Methode: Respektvoll miteinander on- und offline
Methode: Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse

Methode: Hänsel und Gretel 2.0

Methode: SMS-Gedicht

THEMA CYBERMOBBING

Mögliche Arbeitsmaterialien: Bloßgestellt im Netz (aj Bayern) / Cybermobbing (klicksafe) / Abseits (Polizei) / Programm Surf-Fair (Beltz Verlag) / Programm Medienhelden (reinhardt Verlag)

ZUSAMMENARBEIT

Gelungene Beispiele der Partizipation:

→ www.ludwikishafen.de / → www.bielewelt.de

Kompetenzbereich Produzieren & Präsentieren

Leitfragen: Welche Absicht verfolge ich? Welche Öffentlichkeit will ich wie erreichen? Welches Medium ist für welchen Zweck geeignet? Wie wirke ich?

MEDIENANALYSE

Kinder – und Jugendmedien analysieren

MEDIENPRODUKT ERSTELLEN

Methode: Fotostory Gewalt

Methode: Comicwerkstatt

Methode: Film nachvertonen

Methode: Präsentation einer Kurzgeschichte

Methode: Die Kunst aufzuräumen

Kompetenzbereich Analysieren & Reflektieren

Leitfragen: Wie nutze ich Medien? Wie wirkt was auf mich und warum?

MEINE MEDIENWELT

Methode: Mein Medientag

Methode: Malen zu Musik

Fragebögen „Meine Medienwelt“ (s.o.) auswerten

MEDIENWIRKUNG / REGELN

Methode: Facebook-Ampel

Methode: Beipackzettel

Medienarbeit als Portfolio

Der Medienpass kann die Medienarbeit vom Kindergarten bis zum Ende der Klasse 10 begleiten. Ein Portfolio – also eine Sammelmappe, in der Ergebnisse und Prozesse dokumentiert werden – kann dabei mitlaufen.

Autorin: Christina Otto

Ziel der Initiative „Medienpass NRW“ ist es, bei der Vermittlung des richtigen Umgangs mit Medien zu unterstützen. Bestellt wird der Medienpass über die Schulen und mit dem Angebot auf der Seite

→ www.lehrplankompass.nrw.de bekommen vor allem Lehrer/-innen eine Hilfestellung, die Medienarbeit mit dem Fachunterricht zu verbinden. Aber auch Fachkräfte der Jugendhilfe können im Ganztags- oder über außerschulische Projekte einen wichtigen Beitrag zur Medienerziehung leisten.

Der folgende Beitrag beschreibt die Möglichkeiten und Vorzüge der Portfolio-Arbeit mit Kindern im Alter von 6-12 Jahren vor allem aus Lehrer/-innensicht. Da der Medienpass die Kinder und Jugendlichen bestenfalls durch die gesamte Schullaufbahn begleitet, bietet sich die Arbeit mit einem Medienpass-Portfolio an, damit Kinder ihre Medienarbeit dokumentieren können und Medienwissen vorzeigbar wird. Der Ansatz, die Medienarbeit über ein Portfolio sichtbar zu machen, ist auch für Fachkräfte der Jugendhilfe spannend. Denn das Portfolio bietet sich an als Schnittstelle, um den Fachunterricht mit den Angeboten am Nachmittag oder von außerschulischen Trägern zu verbinden.

Verwendung des Medienpasses im Laufe der Grundschule – ein Vorschlag

Das Material, das www.lehrplankompass.nrw.de zur Verfügung gestellt wird, wird eher ab Klasse 3 empfohlen. Dies soll aber nicht bedeuten, dass Medienarbeit nicht schon in der Schuleingangsphase stattfinden kann. Im Gegenteil, bereits Kinder mit 6 Jahren handeln häufig schon selbstständig mit medialen Angeboten wie Handys, Tablets und Fernseher. „Ich habe am Wochenende Wii gespielt“, „Wir waren im Kino“, „Ich habe etwas zum Thema Frösche im Internet gefunden“ sind Sätze, die in der Grundschule im Alltag häufig zu hören sind. Sie alle zeugen vom Umgang mit Medien – schon im Grundschulalter. Ein wichtiger Grund, um die Lebenswirklichkeit der Kinder auch ins Klassenzimmer zu holen, denn der Umgang mit Medien ist nicht immer ungefährlich und Kinder sollten im Umgang mit ihnen kompetent gemacht werden.

Ab der Klasse 1/2 können so die Schwerpunkte auf den Erwerb des Basiswissens im Medienbereich

gelegt werden. So können hier folgende Punkte im Vordergrund stehen, z.B.:

- Kennenlernen von verschiedenen Medien
- Vorerfahrungen abfragen (Experten finden)
- Anwenden von Medien
- Sprechen über Medien und deren Wirkung

In der Klasse 3/4 können dann weiterführende Themen behandelt werden, die zum einen schon eine sichere Lesekompetenz fordern und zum anderen das sichere Schreiben voraussetzen.

- Internet + Sicherheit – sichere Lesekompetenz
- Recherchen
- Kommunikation mit anderen
- Große mediale Projekte planen und umsetzen, wie z.B. Filme, Trickfilme, Radiosendungen und Podcasts

Medienpass-Portfolio

PORTFOLIO – WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Portfolios sind meist Mappen, in denen Arbeitsergebnisse, Dokumente, Präsentationen oder auch Kunstwerke abgelegt werden. Die abgelegten Produkte werden eigenständig von Lernern gesammelt und reflektiert. Das Portfolio soll beispielsweise während einer Unterrichtseinheit dazu dienen, wichtige Inhalte, Prozesse und Ergebnisse gezielt zu beobachten, festzuhalten und später sichtbar zu machen, um am Ende gemeinsam zu reflektieren. Portfolios sind immer sowohl produkt- als auch prozessorientiert. Es werden Produkte, Ergebnisse und Prozesse dokumentiert, die bestenfalls den Lernzuwachs der Kinder darstellen helfen. Die Kinder sind also selber dafür verantwortlich, was in dem Portfolio abgelegt wird und was nicht. Deshalb sollten sie auch an dem Beurteilungsprozess aktiv beteiligt werden. Das setzt natürlich voraus, dass die Arbeit mit dem Portfolio zuvor mit den Kindern thematisiert wurde.

PORTFOLIO DER KLEINEN TEILKOMPETENZEN

Um Dokumente, wie Arbeitsblätter, bearbeitete Aufgabenstellungen und Projektplanungen abzuheften und natürlich um den Medienpass für vier Jahre zu „schonen“, ist der Medienpass in einem „Medienpass-Portfolio“ abgeheftet. Es ist eine einfache Mappe, in der sich - zusätzlich zum Medienpass - Seiten mit den aufgedruckten Medienpassinhalten und leere Seiten befinden. Auf den leeren Seiten, können Projekte und Ergebnisse dokumen-

tiert werden, die im Zuge der Medienpassarbeit durchgeführt werden. So wird die „Medienpass-Mappe“ automatisch zum Medienpass-Portfolio.

Da die Teilkompetenzen im Medienpass z.T. sehr weit gefasst sind, dienen die weißen Seiten zudem dazu, kleinere Teilkompetenzen aufkleben zu können, die im Folgenden noch genauer beschrieben werden. Viele kleine Lernziele verstecken sich innerhalb einer einzelnen Teilkompetenz, wie z.B. die Kompetenzerwartung „Ich kann einfache Funktionen von Computern, Handys oder Digitalkameras bedienen“. Diese gliedert sich bei den Kindern in der Klasse in mehrere kleine Teilkompetenzen, die sie über einen längeren Zeitraum erwerben konnten. Bei o.g. Kompetenz sind dies die Folgenden:

- „Ich kann den Computer ein- und ausschalten.“
- „Ich kann ein Bild in einem Zeichenprogramm malen.“
- „Ich kann ein Dokument zum Schreiben öffnen und speichern.“
- „Ich kann Texte am Computer schreiben.“
- „Ich kann mit dem Handy ein Gedicht aufnehmen.“
- „Ich kann mit der Digitalkamera ein Foto von meinem Partnerkind knipsen.“

Diese Kompetenzerwartungen liegen auf Papierstreifen in der Klasse in kleinen Dosen bereit und können dann in das Medienpass-Portfolio eingeklebt werden, wenn die Kinder zeigen können, dass sie sich in freien Arbeitsphasen mit den einzelnen Inhalten beschäftigt haben und über die Kompetenz verfügen. Den Papierstreifen „Ich kann Texte am Computer schreiben“ z.B., darf sich ein Kind dann nehmen, wenn es einen - am Computer geschriebenen - Text in seinem Medienpass-Portfolio vorzeigen kann. Genauso lassen die leeren Seiten aber auch Platz für Ideen, Planungen, Ergebnisse und Erkenntnisse für die (Medien-)Projekte der nächsten vier Jahre. Wie die Arbeit mit dem Medienpassportfolio aussehen kann, möchte ich im Folgenden am Beispiel von zwei Projekten erläutern.

Aus der Praxis – Medienpassportfolio in der Klasse 1./2.

Schon in der Praxis mit einer jahrgangsgemischten Klasse 1./2. wurde die Arbeit mit dem Medienpass begeistert angenommen. Er dient bei den Kindern vor allem dazu die geleistete Medienarbeit und den Kompetenzzuwachs zu strukturieren und den Lernzuwachs deutlich zu machen. Mit Hilfe der Aufkleber und auch der Kompetenzstreifen, können sich die Kinder ihre Arbeit z.T. selber einteilen.

Der Start mit dem Medienpass lief bei uns wie folgt: Um Vorwissen abzufragen und in das Thema Medien einzusteigen, widmeten wir uns zunächst der Klärung des Begriffes „Medien digital / Medien analog“. In einem gemeinsamen Kreisgespräch klärten wir die Begriffe und sortierten Medien, wie Bücher, ein Telefon, Zeitschriften, Zeitungen, Werbeplakate, ein Tablet, einen mp3 Player, eine Tastatur, einen Brief und ein Handy nach ihrer Zugehörigkeit entsprechenden Schildern zu. Diese Gegenstände konnten die Kinder in einem AB „Medien sortieren“ notieren und weitere dazu überlegen, die wir uns gemeinsam in einem weiteren Kreisgespräch vorstellten. Für ihr Medienpass-Portfolio erhielten die Schülerinnen und Schüler dazu den Kompetenzstreifen: „Ich weiß, welche verschiedenen Medien es gibt.“

Den folgenden Kompetenzstreifen „Ich kann ein Medientagebuch führen“, der sich im Kompetenzbereich „Analysieren und Reflektieren“ verankern lässt, erhielten die Kinder in der nächsten Einheit, die sich in die Aktion „Tagebuch“ einbettete. Nach gemeinsamen Gesprächen über den Nutzen eines Tagebuchs, erhielten sie ein eigenes Tagebuch, allerdings eines, in dem nur das Medienverhalten dokumentiert wird. Ziel war dabei, festzustellen, wie relevant Medien in unserem Alltag sind und wie viel Zeit wir mit dem Gebrauch von Medien verbringen. Dazu führten die Kinder ein Mediennutzungstagebuch (AB), in dem sie eine Woche lang über ihre Medienverhalten dokumentierten. Diese Tagebücher wurden Grundlage für kleine mündliche Interviews zum persönlichen Mediennutzungsverhalten (AB), das Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit durchführten. Sie taten sich zu zweit zusammen und stellten im Anschluss der Klassengemeinschaft ihre Mediennutzungsergebnisse vor - gemäß der Kompetenz im Medienpass „Informieren

und Recherchieren: Ich kann erzählen, was ich in Medien gelesen, gesehen oder gehört habe.“ So konnten sich die Kinder an dieser Stelle ihren ersten Aufkleber in ihren Medienpass kleben.

Ein zweiter Aufkleber folgte bald im Bereich: Bedienen und Anwenden – „Ich weiß, wofür ich Zeitungen, Fernsehen und Radio verwenden kann“, denn das zuvor geführte Mediennutzungstagebuch, sowie die Einheit zu Medien analog / Medien digital bot die entsprechende Grundlage für weiterführende Gespräche. Diese o.g. Kompetenz bestritten wir durch die Methode „think, pair, share“. Zunächst sollten sich die Kinder in einer Mindmap eigene Gedanken machen, wofür die genannten Medien genutzt werden können, darüber tauschten sie sich im Anschluss daran mit einem Partner aus und ergänzten ihre Mindmap. In einem letzten Schritt stellen die Paare ihre Ergebnisse der Klasse vor. In jedem Schritt konnten die eigenen Angaben ergänzt werden.

Im Medienpass klebten sie nach den Einheiten Aufkleber in den Bereichen: „Ich kann erzählen, was ich in Medien gesehen, gelesen oder gehört habe.“ und „Ich weiß, wofür ich Fernsehen, Radio und Zeitung benutzen kann.“ Das Medienpassportfolio wurde ergänzt durch die folgenden Dokumente: Das Arbeitsblatt „Medien digital und Medien analog“, das „Mediennutzungstagebuch“ und die „Mindmap zur Nutzung von Medien“. Als kleine Teilkompetenzen hatten die Kinder „Ich weiß, welche verschiedenen Medien es gibt“ und „Ich kann ein Mediennutzungstagebuch führen“ erlangt.

Aus der Praxis – Medienpassportfolio in der Klasse 3./4.

In der Altersgruppe 9-11 Jahre, in der die Kinder in der Lage sind, selbstständiger zu arbeiten, zu lesen und zu schreiben und schon über mehr Hörerfahrung verfügen, wurde das Projekt „Radio“ durchgeführt. Die Kinder erlangten dabei mehrere Kompetenzen aus dem Medienpass aus dem Bereich „Produzieren und Präsentieren“, „Analysieren und Reflektieren“ sowie „Bedienen und Anwenden“ und sammelten Dokumente für ihr Medienpassportfolio, die den Verlauf ihrer Projekte skizzierten und den Prozess zeigten.

Um sie auf den Facettenreichtum von Radio vertraut werden zu lassen, begann die Reihe mit einer

Hausaufgabe aus dem Bereich „Analysieren und Reflektieren“, die lautete: „Hört Radio und schreibt auf, was ihr alles gehört habt.“ So konnte in der kommenden Unterrichtsstunde die Hörerfahrungen der Kinder reflektiert werden. Auf Mindmaps trugen die Schülerinnen und Schüler zusammen, was sie im Radio alles gehört hatten. So wurden die wichtigsten Begriffe genannt und ggf. erklärt, die im Radio täglich zu hören sind und verschiedene Sendeschemata auszeichnen: Nachrichten, Staumeldungen, Wetter, Interviews, Sportergebnisse, Reportagen, Umfragen, Werbung, Musik und Moderation.

SENDUNG AUS DEM ALL -

NACHRICHTENSENDUNGEN SELBST GEMACHT.

Zum aktuellen Unterrichtsthema „Weltall“ sollte die Kinder nun ihre eigene „Sendung aus dem All“ produzieren. Zunächst konnten sie wählen, zu welchem Format sie einen Beitrag erstellen wollten. Sie fanden sich in Gruppen zu den Themen „Umfrage, Moderation, Werbung, Sportergebnisse, Wetter und Verkehrsnachrichten“ zusammen. Die Gruppen erhielten nun zunächst die Aufgabe, verschiedene Formate, passend zu ihrer Zuordnung, anzuhören und diese zu analysieren. Die Nachrichtengruppe konnte sich den „Klicker“ vom KiRaKa anhören, eine Nachrichtensendung von Kindern für Kinder. Die anderen Kinder erhielten ebenfalls, aus verschiedenen Mediatheken zusammengestellte, Hörbeispiele passend zu ihrem Genre. Es ging nun zunächst darum, die Besonderheiten ihres Beitrages herauszuhören. Dabei stellten sie eine Vielzahl von Merkmalen fest, z.B.

- kleine Musikeinspieler, um einen Themenwechsel zu markieren,
- Begrüßung zum neuen Sendeteil
- häufige Verwendung von Geräuschen, z.B. Geräusche aus dem Stadion)
- begeisterte Stimme und deutliche Aussprache Moderation
- Namen der Sprecher werden zum Ende eines Beitrags genannt

Mit diesen Informationen konnten die Kinder ihre eigenen Texte für die jeweiligen Formate schreiben. Dafür nutzten sie im besonderen Maße ihre zuvor gemachten Hörerfahrungen und übernahmen zum Teil Formulierungen der professionellen Beiträge. In den „Galaxy Sport News“ wurde z.B. ein wichtiges Fußballspiel unterbrochen, weil die Currywurstbude von Aliens überfallen wurde, bei der „Galaxy

Stauschau“ wurde Stau auf der Milchstraße, wegen eines Zusammenstoßes von zwei Ufos, gemeldet und eine Umfrage in der Schule ergab, dass eine Vielzahl von Kindern nicht an Außerirdische glauben.

Mit Hilfe des Radiokoffers, den wir von der Melancton Akademie in Köln entliehen hatten, konnten nun die Texte aufgenommen werden. Dieser Radiokoffer beinhaltet eine Vielzahl von Easi-Speak-Mikrofonen, welche die Kinder für ihre Aufnahmen im Schulhaus sehr mobil machten, einen Laptop ausgestattet mit Geräuschen von Auditorix und dem Schnittprogramm Audacity und einem Standmikrofon sowie Boxen zum Abhören der eigenen Aufnahmen mit der ganzen Klasse.

Als es zum ersten Mal darum ging, die selbstgeschriebenen, eingesprochenen und aufgenommenen Texte mit der gesamten Klasse anzuhören, wurde es vor Spannung mucksmäuschenstill und als die eigene Stimme erklang, wurde viel gekichert. Danach wurden im Plenum Hinweise, die für die nächsten Aufnahmen beachtet werden mussten, gesammelt.

- direkt ins Mikrofon sprechen, nicht an den Seiten vorbei
- klare und deutliche Aussprache – nicht nuscheln
- ausreichend Pausen machen
- Namen nennen, wer den Beitrag geschrieben hat

Zuletzt suchten sich die Kinder passende Geräusche für ihr Hörstück auf der CD von Auditorix heraus. Auf diese Weise entstand das „Weltraumradio“ mit witzigen Beiträgen, bei denen die Kinder lernten, bestimmte Sendeschemata zu benennen und zu analysieren, Texte für das Hören zu verfassen, deutlich ins Mikrofon zu sprechen

KOMPETENZEN UND BEITRÄGE FÜR DAS MEDIENPASSPORTFOLIO

Mit der Bearbeitung der Aufgaben im Rahmen des Radioprojekts, kamen die folgenden Bereiche für das Medienpassportfolio zusammen:

Die Kinder konnten sich einen Aufkleber bei „Mit etwas Hilfe kann ich eigene Medienbeiträge erstellen“ in den Medienpass kleben.

Zudem kamen als Teilkompetenzen „Ich kenne die Machart von Radiosendungen.“, „Ich kann wichtige

Bestandteile einer Radiosendung benennen.“ und „Ich kann mit dem Programm Audacity arbeiten.“ hinzu, die sich die Kinder nach Beendigung des Projekts in ihr Portfolio kleben konnten.

Außerdem ergänzten die Mindmap „Das kann ich im Radio hören“, das Arbeitsblatt „Merkmale von Radiosendungen“ und die entstandenen Texte für den eigenen Radiobeitrag in der Radiosendung das Medienpass-Portfolio.

Portfolio wird zum Begleiter

Das Portfolio kann im Rahmen der Medienpass-Arbeit immer weiter wachsen und mit individuellen, projektorientierten Teilkompetenzen sowie Planungen und Ergebnissen ergänzt werden, welche die Kinder im Rahmen von verschiedenen (Medien-)Projekten erlangen.

Idealerweise wird die Mappe beim Wechsel auf eine weiterführende Schule mitgenommen. Dann können Lehrer/-innen und andere pädagogische Fachkräfte an den Inhalten andocken. Das Kind, welches zum Beispiel schon Erfahrungen im Umgang mit Audacity gesammelt hat, kann beim nächsten Radioprojekt direkt als „Experte“ einsteigen und Wissen an andere weitergeben.

Auch außerschulische Projekte können über das Portfolio dokumentiert werden. Hierfür kann etwa der Teilnahmechein benutzt werden, der in dieser Arbeitshilfe zu finden ist („Medienpass bei außerschulischen Projekten“).

Medienpass und Elternarbeit

Die Familie ist in der Regel der erste Ort, an dem Medien genutzt werden. Eltern stellen die Weichen dafür, wie ihre Kinder mit Medien umgehen.

Autor: Matthias Felling

Fit für den Medienschwung

Eltern und anderer Erziehungsberechtigte können Medienerziehung gezielt und aktiv angehen, z.B. durch die Förderung der kindlichen Mediennutzung, gemeinsame Medienterkundungen oder Vereinbarungen zum Medienkonsum in der Familie. Aber auch ohne konkrete Maßnahmen zur Medienerziehung leben Eltern ihren Kindern vor, welchen Stellenwert Medien im Alltag haben. Sind die Möbel im Wohnzimmer auf den Plasmabildschirm als Raummittelpunkt ausgerichtet? Schalten Eltern ihr Handy auch mal aus, wenn es die Situation erfordert? Auch eher unbewusste Verhaltensweisen von Eltern können einen Einfluss darauf haben, in welcher Beziehung zu Medien ihre Kinder aufwachsen.

Über die Initiative Medienpass NRW setzen sich Heranwachsende in den Schulen und in außerschulischen Projekten landesweit mit einer sinnvollen Mediennutzung auseinander. Damit die gelernten Inhalte und die Aufforderung zur kritischen Selbstreflexion auf die alltägliche Lebenswelt übertragen werden, wäre es wünschenswert, wenn auch die Eltern und das private Umfeld mitziehen. Medienerziehung ist Aufgabe von Elternhaus und Schule.

INFORMIEREN, UNTERSTÜTZEN, EINBINDEN
In einem ersten Schritt sollten Eltern darüber informiert werden, dass ihr Kind an der Initiative Medienpass NRW teilnimmt. Das kann über die klassischen Kanäle der Schule (Homepage, Aushänge, Elternbriefe, ...) passieren, durch Elternabende oder auch über einen knappen Infolyer (Entwurf siehe nächste Seite), der Schülerinnen und Schülern mit dem Medienpass ausgeteilt wird.

Im Flyer gibt es neben einer Information zur Initiative Medienpass NRW auch einige Tipps zur Medienerziehung. Diese konkrete Unterstützung von Eltern in ihrem Erziehungshandeln wäre der zweite Schritt. Dies kann auch über medienpädagogische Elternabende vertieft werden.

In einem dritten Schritt könnten Eltern bei der Medienarbeit an der Schule selbst eingebunden werden. Manche Eltern arbeiten selbst in Medienberufen und können diese z.B. vorstellen.

LINKS:

- Eltern-Medien-Jugendschutz
Weiterbildung zur Fachkraft für medienpädagogische Elternarbeit
→ www.ajs.nrw.de
- Initiative Eltern + Medien
Kostenfreie Vermittlung von Elternabenden
→ www.elternundmedien.de
- EU-Initiative klicksafe
Infoportal mit vielfältigen Themen zur sicheren Nutzung des Internets und Material für die medienpädagogische Elternarbeit
→ www.klicksafe.de
- SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht
Elternportal zum Thema Medienkompetenz
→ www.schau-hin.info

Elterninfo

Liebe Eltern,

ihr Kind nimmt in der Schule an der Initiative „Medienpass NRW“ teil und lernt dabei, Medien sinnvoll zu nutzen und sich kritisch mit der eigenen Medienutzung auseinander zu setzen. In unserer modernen Medienwelt wird es immer wichtiger, kompetent – also gekonnt – mit Medien umzugehen. Die so genannte Medienkompetenz ist eine Kulturtechnik geworden, neben Lesen, Schreiben und Rechnen. Dabei geht es nicht nur um die Bedienung von Geräten, sondern auch um einen bewussten Umgang mit den Medien und ihren Inhalten.

Wir würden uns freuen, wenn Sie den Impuls der Initiative „Medienpass NRW“ aufgreifen und ihr Kind auch zuhause dabei begleiten, selbstbestimmt und sicher in dieser Medienwelt aufzuwachsen.

Viel Erfolg und Freude!

Tipps zur Medienerziehung

Jedes Kind ist einzigartig! Es hat sein eigenes Lieblingsessen, seine eigenen Träume und seinen eigenen Kopf. Damit Ihr Kind lernt, sich in dieser Welt voller Medien zurecht zu finden, können die folgenden Empfehlungen helfen. Sie müssen die Tipps jedoch mit Leben füllen und eine Regelung finden, die zu Ihnen, Ihrer Familie und Ihrem Kind passt.

KLARE REGELN

Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind klare Regeln, wann und wie lange es fernsehen oder online gehen darf. Achten Sie darauf, dass die Abmachung auch eingehalten wird.

GEMEINSAM AUSWÄHLEN

Wählen Sie mit Ihrem Kind gemeinsam Sendungen, Hörspiele, Webseiten oder auch Computerspiele aus, die für das Alter Ihres Kindes geeignet sind.

KIND BEGLEITEN

Lassen Sie Ihr Kind mit den Medien nicht allein. Schauen Sie so oft es geht gemeinsam fern oder testen zusammen ein Computerspiel oder eine Webseite.

DARÜBER REDEN

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das, was es im Fernsehen gesehen hat. Helfen Sie ihm oder ihr, die Medienerlebnisse zu verarbeiten.

VORBILD SEIN

Achten Sie darauf, wie Sie selbst mit Medien umgehen und welches Fernseh- oder Computerspielverhalten Sie Ihren Kindern vorleben.

AUSSCHALTEN

Schalten Sie den Fernseher und andere Medien auch einmal bewusst aus und unternehmen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind etwas Anderes.

INFORMIEREN

Weitere Infos unter → www.medienpass.nrw.de /
→ www.klicksafe.de / → www.internet-abc.de /
→ www.medienkompetenzportal-nrw.de /
→ www.ajs.nrw.de / → www.schau-hin.info

Medienpass bei außerschulischen Projekten

**Außerhalb von Schule findet
in NRW seit Jahren
erfolgreiche
handlungsorientierte
Medienarbeit statt. Über
einen Teilnahmechein
könnte dies im Medienpass
dokumentiert werden.**

Autor: Matthias Felling

Kinder und Jugendliche erwerben bei außerschulischen Trägern Kompetenzen im Umgang mit Medien, sei es in Produktionsstätten des Bürgerfunks, im klassischen Jugendzentrum oder in anderen Einrichtungen der lokalen Medienarbeit. Dieser Kompetenzerwerb sollte im jeweiligen Medienpass der Kinder und Jugendlichen dokumentiert werden.

Da der Medienpass NRW in den Altersstufen 2, 3 und 4 am System Schule andockt, um alle Kinder und Jugendlichen flächendeckend zu erreichen, braucht es hier eine praktikable Schnittstelle. Diese Schnittstelle könnte ein Teilnahmechein sein, welcher nicht nur die Teilnahme an einem außerschulischen Medienprojekt belegt, sondern darüber hinaus auch die jeweiligen Aufgaben des Teilnehmers beschreibt und vor allem, angedockt an den Kompetenzrahmen des Medienpass NRW, die jeweils erworbenen Kompetenzen dokumentiert.

Dieser Teilnahmechein wird dem Kind bzw. Jugendlichen ausgehändigt und er / sie kann ihn dann bei der zuständigen Person in der Schule vorlegen, um den Medienpass zu aktualisieren. Ein erster Entwurf zu so einem Teilnahmechein findet sich auf der folgenden Seite.

Herzlichen Glückwunsch!

Teilnahmebestätigung

Name der Teilnehmerin / des Teilnehmers

hat erfolgreich mitgearbeitet beim Medienprojekt

Name des Projekts

Kurzbeschreibung des Projekts

Aufgaben des Teilnehmers / der Teilnehmerin

DURCH DIE AKTIVE TEILNAHME WURDEN FOLGENDE KOMPETENZEN ERWORBEN,
DIE IM MEDIENPASS NRW DOKUMENTIERT WERDEN KÖNNEN:

	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Teil-kompetenz					

Ort, Datum, Unterschrift / Stempel der Einrichtung

2 // Methoden

Medienkoffer

Einstieg in die Welt der Medien

Autor: Matthias Felling



Ein Koffer voller Medien! Bringen sie die Welt der Medien einfach mit, um mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch zu kommen. Im Koffer sind alte Medien und Geräte, die jeweils für einen Bereich der heutigen Medienlandschaft stehen.

Im Gespräch kann sowohl auf die Geschichte der Medien eingegangen werden, wie auch auf die heutige Mediennutzung der Heranwachsenden.

Zielgruppe:

- Kindergarten, Grundschule, weiterführende Schule
- Der Einsatz des Koffers ist in allen Altersgruppen möglich (auch mit Erwachsenen). Die Erklärungen und Gespräche müssen dann jeweils angepasst werden.
- Kleingruppe oder ganze Klasse (je größer die Gruppe, desto weniger offener Austausch über Medien ist möglich)

Dauer:

- 20 bis 45 Minuten

Material:

- **Medienkoffer:**
Alter Koffer gefüllt mit Medien und Geräten
- **Inhalt:**
Fotokamera, Super 8-Kamera, Fernseher, Fotos & Postkarten, Adressenbox, VHS-Kassette, Walkman, 56K-Modem, Computer C64, Radio, Mikrophon, Spielkonsole & Joystick, Handy, Diskette, Buch, Zeitung, Zeitschrift, Landkarte, Kalender, Taschenrechner, Uhr, Kabel

Wer keinen Koffer und auch nicht alle Geräte zur Verfügung hat, kann auch mit Bildern von Geräten arbeiten. (Download von Bildern auf → www.ajs.nrw.de möglich)

Ziele:

- Bandbreite der Medienwelt (und ihrer Geschichte) kennen lernen
- Erste Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken der verschiedenen Medienbereiche anregen
- Austausch über eigene Mediennutzung

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p>	
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

In Stuhlkreis setzen und Koffer in die Mitte stellen. „Ich hab euch heute die ganze Welt der Medien mitgebracht – die ist hier im Koffer. Und den pack ich jetzt mal aus! Einige der Geräte kennt ihr vielleicht nicht, weil sie schon ganz schön alt sind. Vielleicht haben eure Eltern die noch zuhause.“ Koffer wird Stück für Stück ausgepackt. Bei jedem Teil können Kinder und Jugendliche gefragt werden, ob sie es kennen. Dann gibt es Raum für Erklärungen und Fragen.

Mögliche Stichpunkte und Leitfragen:

- **Fotokamera:** In Kameras war früher immer ein Film. / Kennt ihr solche Kameras? / Wer hat schon selbst fotografiert? / Darf man Bilder von anderen Leuten einfach veröffentlichen?
- **Super 8-Kamera:** Auch hier war ein Film drin. / Filme bestehen aus vielen Einzelbildern. / Wer war schon im Kino? / Wer hat schon eigene Filme gedreht?
- **Fernseher:** Sind heute ganz schön groß und flach. / Wann schaut ihr fern und mit wem? / Was schaut ihr im Fernsehen an?
- **Fotos & Postkarten:** Fotos gab es früher nur auf Papier. / Briefe und Postkarten wurden per Hand geschrieben.
- **Adressenbox:** Kontakte zu Familie und Freunden sind heute meist digital gespeichert – im Handy oder auf dem Computer.
- **VHS-Kassette:** Filme waren auf Band gespeichert. / Habt ihr gespeicherte Filme zuhause? / Was schaut ihr gerne an?
- **Walkman:** Erste Möglichkeit, unterwegs Musik zu hören. / Fragt mal eure Eltern, ob sie so ein Gerät hatten. / Heute gibt es MP3-Player. / Wer hat so ein Gerät schon einmal benutzt?
- **56K-Modem:** Damit ging man früher ins Internet – mit komischen Geräuschen. / Internet war sehr langsam. / Heute gibt es schnelles Netz. / Wer war schon im Netz? / Was habt ihr dort gemacht?

- **Computer C64:** Der erste erfolgreiche Computer für die private Nutzung. / Wer hat einen Computer zuhause? / Wie sieht der aus? (PC, Laptop, Tablet) / Was macht ihr am Computer?
- **Radio:** Gibt es fast in jedem Haushalt? / Wann hört ihr was im Radio? / Kennt ihr Sendungen für Kinder?
- **Mikrofon:** Eigene Tonaufnahmen machen wird immer einfacher. / Wer hat schon etwas aufgenommen?
- **Spielkonsole & Joystick:** Erste Spielkonsolen hatten einen Steckplatz für Spiele. / Heute gibt es viele Möglichkeiten, auch unterwegs zu spielen. / Welche Geräte kennt ihr und was spielt ihr gerne?
- **Handy:** Die ersten Handys waren riesige Knochen. / Handys gibt es noch gar nicht so lang (Boom seit 1990er-Jahren). / Davor hatten Telefone immer ein Kabel. / Wer hat schon ein eigenes Handy? / Was macht ihr damit?
- **Diskette:** Darauf waren früher Daten gespeichert. / Heute kennen es viele nur als Speichersymbol auf dem Computer.
- **Buch:** Das älteste Medium im Koffer. / Wer liest gerne? / Was lest ihr?
- **Zeitung:** Kommt täglich auf Papier. / Heute kann sie auch am Computer gelesen werden. / Bei wem zuhause wird Zeitung gelesen. / Lest ihr selbst auch?
- **Zeitschrift:** Kommt nicht täglich. / Viele verschiedene Formate für alle Interessen.
- **Landkarte:** Warum ist das denn ein Medium? / In Handys und immer mehr Geräten stecken heute GPS-Chips. / Dadurch weiß das Gerät, wo man sich gerade aufhält. / Wer kann denn eine Karte lesen?
- **Kalender:** Termine werden immer häufiger über den Computer und das Handy organisiert.
- **Taschenrechner:** Ein Beispiel für viele kleine hilfreiche Anwendungen, die im Handy stecken (Taschenlampe, Wasserwaage, ...).
- **Uhr:** Immer weniger Leute tragen eine Armbanduhr, denn sie haben immer eine Uhr mit dem Handy dabei.
- **Kabel:** Daten können von Gerät zu Gerät und ins Internet übertragen werden. / Die Medien verschmelzen immer mehr (Konvergenz).

Wenn es Raum gibt (bei kleinerer Gruppengröße und hohem Konzentrationsgrad der TeilnehmerInnen), kann über die einzelnen Medienbereiche intensiver gesprochen werden. Zum Feld der Medien fällt Kindern und Jugendlichen meist viel ein, sie erzählen gern Geschichten aus der Familie oder über die eigene Mediennutzung.

Tipps:

Wer sich einen Medienkoffer zusammenstellen möchte, wird häufig im Freundeskreis (die Keller sind voll von liebevoll erhaltenen Altgeräten) oder auf dem Flohmarkt fündig.

Links/Literatur:

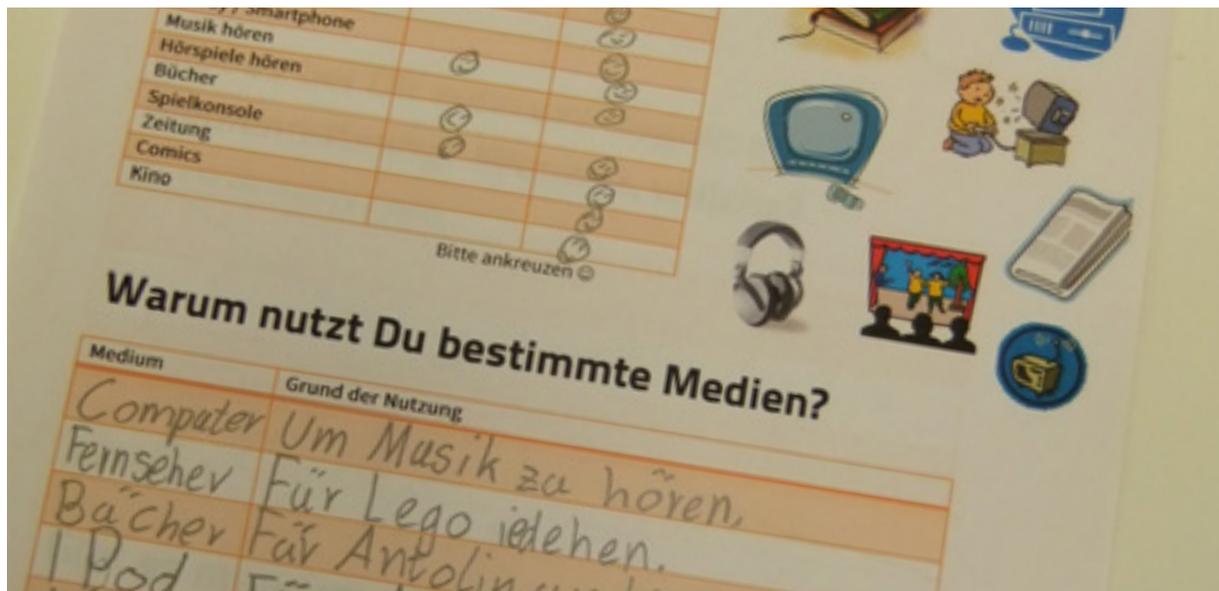
Fotos Medienkoffer: → www.ajs.nrw.de
Auf der Seite der AJS NRW findet sich eine Bildersammlung für einen Medienkoffer. Die Bilder können ausgedruckt und bei Bedarf laminiert werden. Aus dem Medienkoffer wird dann eine Medienmappe.



Meine Medienwelt

Welcher Medien nutzt du?

Autor: Matthias Felling



Ein Fragebogen zur Auseinandersetzung mit der eigenen Medienwelt.

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6
- Gruppengröße egal

Dauer:

- ca. 30 Minuten

Material:

- dreiseitige Fragebögen (jeder bekommt einen)

Ziele:

- Auseinandersetzung mit eigener Mediennutzung anregen
- Grundlage für weitere Diskussionen schaffen

Ablauf:

- Fragebögen erläutern
- Fragebögen verteilen
- Fragebögen von Kindern und Jugendlichen anonym ausfüllen lassen (dabei auf aufkommende Fragen eingehen).

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p>	
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Tipps:

Der Fragebogen kann in verschiedenen Formen ausgewertet oder eingesetzt werden:

- Gesprächsrunde in der Klasse zu den verschiedenen Medienwelten.
- Eingabe der Daten in Computer, um kleine Statistik zur Mediennutzung zu erstellen (Fragen sind teilweise angelehnt an KIM-/JIM-Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest). Aushängen der Fragebögen beim medienpädagogischen Elternabend.

Links / Literatur:

KIM-Studie (Mediennutzung von 6- bis 13-jährigen) und JIM-Studie (Mediennutzung von 12- bis 19-jährigen) bestellbar und als PDF-Download auf:
→ www.mpfs.de

Meine Medienwelt

Welche Medien nutzt Du?

	Jeden Tag	Ab und zu
Fernsehen		
Radio		
Computer		
Internet		
Handy/ Smartphone		
Musik hören		
Hörspiele hören		
Bücher		
Spielkonsole		
Zeitung		
Comics		
Kino		



Bitte ankreuzen ☺

Warum nutzt Du bestimmte Medien?

Medium	Grund der Nutzung

Bitte eintragen ☺

Worauf könntest Du am wenigsten verzichten?

Bitte eintragen 😊

Was ist Deine liebste Medienfigur?

Liebste Fernsehsendung / Liebstes Buch / Liebstes Computerspiel / Liebste Internetseite / Liebstes Hörspiel

Bitte eintragen 😊

Gibt es bei Dir zuhause Regeln zur Mediennutzung? Wenn ja, welche?

Regeln für den Umgang mit Medien

Bitte eintragen 😊

Gibt es manchmal Konflikte mit den Eltern wegen der Mediennutzung?

Bitte eintragen 😊

Hast Du mal was Blödes mit Medien erlebt?

Etwas gesehen/gehört, dass Dir Angst gemacht hat, was unangenehm war oder für Kinder nicht geeignet?

Was hast Du dann gemacht?

Bitte eintragen 😊

Hast Du schon einmal selbst etwas Tolles produziert? Wenn ja, was denn?

(Fotos oder Filme gemacht, Hörspiel aufgenommen, Buch geschrieben oder so ...)

Bitte eintragen 😊

Wenn noch Zeit ist: Male ein Bild mit dem Titel „Meine Medienwelt“

(auf ein neues Blatt)

Respektvoll miteinander on- und offline

Wie wollen wir miteinander umgehen?

Autor: Matthias Felling



Kinder und Jugendliche erarbeiten unter Anleitung gemeinsam Regeln für sicheres und soziales Verhalten im Internet. Dafür wird zunächst gesammelt, welche Regeln es in der analogen Welt schon gibt (in jedem Klassenzimmer hängen Regeln an der Wand). Die Ergebnisse werden medial festgehalten (z. B. durch eine Wandzeitung) und öffentlich präsentiert.

Zielgruppe:

- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Kräften)
- Grundschule – aber auch Klassenstufe 5 bis 7

Dauer:

- zwei bis vier Blöcke (je nach Präsentationsform der Ergebnisse) mit je ca. zwei Zeitstunden

Material:

- Bestehende Regeln (bei Schulklassen hängen diese meist im Klassenzimmer aus)
- Arbeitsblatt → „Im Internet gibt es“
- Tafel/ Flipchart
- Material für eine Wandzeitung (Papier, Stifte, ...)

Ziele:

- Bedeutung von Regeln für das Zusammenleben verdeutlichen
- Auseinandersetzung mit eigener Internetnutzung anregen
- Regeln entwickeln für eine sichere und soziale Nutzung des Internets

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS stellen Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet dar.</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p>

Ablauf:

Erklärung: „Wir wollen gemeinsam Regeln finden, die für eine sichere und auch soziale Nutzung des Internets wichtig sind. Dafür schauen wir zuerst, welche Regeln für den Umgang miteinander es hier schon gibt. Als Nächstes sammeln wir, welche Erfahrungen ihr schon mit dem Internet gesammelt habt. Und dann entwickeln wir gemeinsam Regeln für das Netz. Diese Regeln sammeln wir dann in einer Wandzeitung.“

- Sammlung von Regeln, die in der Gruppe gelten (Vor allem in Schulklassen gibt es Regeln zum Umgang miteinander und zum Verhalten in der Klasse bzw. in der Schule).
- „Welche Regeln gelten hier?“ (In jedem Klassenzimmer hängen Regeln an der Wand).
- Notieren der wichtigsten Regeln an der Tafel (Wer hat die Regeln aufgestellt? Haltet ihr die Regeln für sinnvoll?)

Arbeitsblatt → „*Im Internet gibt es*“ verteilen. Kinder und Jugendliche sollen überlegen, welche Seiten/ Angebote sie im Internet kennen bzw. nutzen (beides ist erlaubt). Die entsprechenden Seiten können im Monitor notiert (oder auch gemalt) werden. Während der Arbeitsphase sind Einzelgespräche möglich zu den verschiedenen Webangeboten.

Kinder und Jugendliche stellen dann vor, welche Seiten sie notiert haben (je nach Gruppengröße machen das nur Einzelne oder alle). Hier sollten die TeilnehmerInnen eingeladen werden, auch von persönlicher Internetnutzung und eigenen Erfahrungen zu erzählen. Aus diesen Gesprächen können durch Nachfragen erste Regeln entwickelt werden.

Beispiel: „Ich bin im Chat schonmal blöd angequatscht worden“ / „Und was hast du dann gemacht?“ / „Meinen Eltern Bescheid gesagt“ / „Super.“

Warst du denn mit deinem echten Namen im Chat angemeldet“ / „Nee – ich weiß doch, dass man sich besser einen Spitznamen ausdenkt“

→ Aus diesem Gespräch können verschiedene Regeln abgeleitet werden: **1.** Vorsicht. Im Netz geben sich Leute als jemand anderes aus. **2.** Wenn etwas Blödes passiert, hol Hilfe! **3.** Denk dir im Chat einen Spitznamen aus.

Beim Entwickeln der Regeln können dann auch andere Kinder und Jugendliche eingebunden werden.

An der Tafel können so nach und nach immer mehr Regeln zum Verhalten im Netz gesammelt werden. Die Regeln werden dann auf Dopplungen überprüft und nochmal durchgesprochen, damit jeweils die wichtigsten Inhalte herausgestellt werden.

Dann geht es an die Präsentation: Je nach Gruppengröße und Anzahl der Regeln bekommen einzelne Kinder und Jugendliche oder kleine Gruppen den Auftrag, ein Schild für die jeweilige Regeln zu gestalten. Hier kann die Regel nur aufgeschrieben – oder auch mit Bildern versehen werden.

So entsteht eine gemeinsame Wandzeitung, die dann im Klassenraum oder an anderer Stelle aufgehängt werden kann. Alternativ können natürlich auch anderer Formen der Präsentation gewählt werden (Power Point, Webseite, Flyer zum Aufhängen neben dem Computer, Video, Radiobeitrag, ...).

Tipps:

Zur Vorbereitung auf diese Methode ist es hilfreich, sich bestehende Sammlungen zum richtigen Verhalten im Netz (abgestimmt auf die jeweilige Altersgruppe) anzusehen. Wenn die Sammlung von Regeln fertig ist kann man so abgleichen, ob alle wichtigen Punkte enthalten sind.

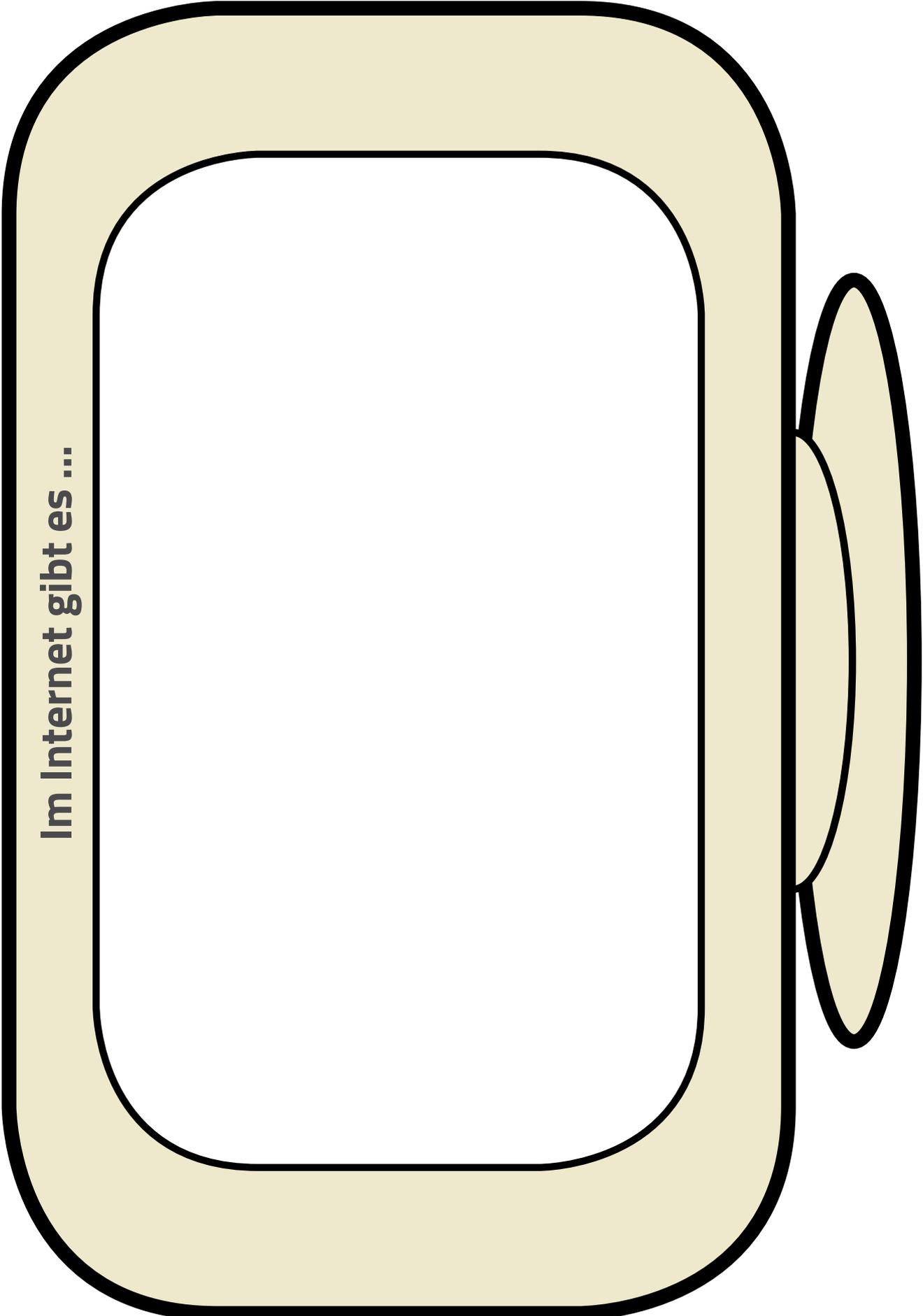
Links/Literatur:

Regeln finden sich beispielsweise unter:

- www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/internet-tipps-fuer-eltern/
- www.chatten-ohne-risiko.net/erwachsene/service/faltblaetter/
- www.surfen-ohne-risiko.net/netzregeln



Im Internet gibt es ...



Fotostory Gewalt

Wie gehen wir mit alltäglicher Gewalt um?

Autor: Matthias Felling



Kinder und Jugendliche setzen sich zum Einstieg mit dem Gewaltbegriff auseinander (Methode: *Gewaltbarometer*). Daran schließt ein Fotoprojekt an: Kleingruppen fotografieren Szenen alltäglicher Gewalt und bearbeiten die Bilder dann am Computer. Es entstehen Bilder mit Anti-Gewalt-Botschaften, die in der Klasse / Einrichtung aufgehängt werden können.

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mindestens zwei pädagogischen Kräften)

Dauer:

- zwei bis drei Blöcke (je nach Präsentationsform der Ergebnisse) mit je ca. zwei Zeitstunden

Material:

- Digitalkameras bzw. Fotohandys (können auch von Kindern / Jugendlichen selbst mitgebracht werden)
- Computer zur Bildbearbeitung; verwendete Software: Paint (bei kleinen Gruppen reicht ein Computer, bei Klassengröße mindestens drei Computer)

Ziele:

- Auseinandersetzung mit alltäglicher Gewalt anregen (Um gegen Gewalt aktiv zu werden, muss sie sichtbar und begreifbar werden)
- Grundlagen der Fotografie kennen lernen (Die Kamera wird zur kritischen und differenzierten Auseinandersetzung mit der Lebenswelt genutzt)
- Eigene Medienprodukte erstellen
- Position beziehen und zeigen zum Thema Gewalt

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

Gewaltbarometer:

Auf dem Boden wird mit Kreppband ein langer Streifen geklebt. Auf der einen Seite des Streifens liegt ein Blatt mit der Aufschrift „Gewalt“ – auf der anderen Seite steht „Keine Gewalt“. Nun werden einzelne Aussagen vorgelesen (siehe Arbeitsblatt). Die Kinder sollen sich nach jeder Aussage auf dem Streifen positionieren, je nach ihrer Meinung, ob es sich bei der Situation um Gewalt handelt.

„Ich lese euch jetzt ein paar Aussagen vor und ihr könnt euch jeweils überlegen, ob ihr das für Gewalt haltet. Ihr könnt euch dann auf der Linie aufstellen. Die eine Seite bedeutet Gewalt – die andere keine Gewalt. Und natürlich könnt ihr auch irgendwo dazwischen stehen. Es gibt hier übrigens keine richtigen oder falschen Antworten, denn jeder empfindet etwas anderes als Gewalt“.

Nach jeder Aussage können einzelne Kinder angesprochen werden, warum sie da stehen, wo sie stehen. Dann ist auch Raum, um einige Grundzüge des Gewaltbegriffs deutlich zu machen (Machtunterschied, Durchsetzung von Interessen).

Fotoprojekt:

Die einzelnen Situationen aus dem Gewaltbarometer werden als Ausgangspunkt genommen, um die Gruppen für das Fotoprojekt zu finden. Gruppen von 3 bis 5 Kindern / Jugendlichen sollen sich jeweils eine Szene aussuchen, um sie in einem Foto umzusetzen. Dies kann ein wenig gesteuert werden, damit die zentralen Themen abgedeckt sind.

Sind die Gruppen aufgeteilt, bekommen die Gruppen jeweils eine Kamera ausgehändigt. Es erfolgt eine kurze Einführung in die Technik (vorher selbst ausprobieren), wobei die meisten Kinder und Jugendlichen ab der 3./4. Klasse schon eine Kamera benutzt haben.

→ *Wichtigste Regel:* Nicht streiten wegen der Kamera und nicht fallen lassen.

An dieser Stelle kann auch eine kurze Einführung in die Grundlagen der Fotografie einfließen (Bildauswahl, Komposition mit Vorder- und Hintergrund, Schärfe / siehe Tipps).

Die Gruppen suchen sich innerhalb bzw. auf dem Außengelände der Schule bzw. Einrichtung einen Platz, um ihre Fotos zu machen. Dabei kann einzelnen Gruppen geholfen werden. Mit dem Fotografieren endet der erste rund zweistündige Block.

Beim nächsten Treffen können die Gruppen, die noch nicht fertig sind, weiter an ihrem Bild arbeiten. Andere Gruppen können sich am Rechner um die weitere Bearbeitung kümmern (je nach Fähigkeiten der Kinder können diese bei den folgenden Schritten eingebunden werden).

Bildbearbeitung:

Als Software wurde „Paint“ gewählt, weil dies auf jedem Windows-Rechner vorhanden und kinderleicht zu bedienen ist. Natürlich können hier auch andere Programme genutzt werden.

Die Bildbearbeitung erfolgt in drei Schritten:

- 1. Bildauswahl:** Alle Bilder werden von der Kamera auf den Rechner übertragen. Aus der Reihe der geschossenen Fotos muss von der Gruppe das aussagekräftigste Bild ausgesucht werden.
- 2. Bildausschnitt:** Das Bild wird mit Paint geöffnet. Dort kann der gewünschte Bildausschnitt gewählt werden (Auswählen / Zuschneiden)
- 3. Text einfügen:** Nach Klick auf das Werkzeug „Text einfügen“ (das „A“ in der Werkzeugleiste) kann ein Textfeld eingefügt werden. Wird „Hintergrund undurchsichtig“ gewählt, kann das Textfeld farbig hinterlegt werden (z. B. rot). Nun kann das Bild mit einer Botschaft gegen Gewalt versehen werden. Diese Botschaft können die Kinder / Jugendlichen sich mit ein wenig Unterstützung selbst überlegen.

Mit der Bildbearbeitung endet der zweite Block.

Die Bilder werden dann ausgedruckt (in möglichst guter Qualität).

In einem möglichen dritten Block kann gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen eine Collage aus den Bildern gebastelt und ein guter Ort zum Aufhängen gewählt werden. Auch eine inhaltliche Nachbesprechung ist dann möglich.

Tipps:

In vielen Schulen und Einrichtungen werden Programme der Gewaltprävention umgesetzt. Ein Andocken an diese Programme ist bei der Umsetzung der Methode ausdrücklich gewünscht.

Um Stress in der Gruppensituation zu vermeiden ist es hilfreich, die Technik im Vorfeld selbst einmal auszuprobieren (Anschluss Kameras an PC, Übertragen der Bilder, Öffnen und Bearbeiten mit Paint).

Links/ Literatur:

Fototipps für Kinder:

- www.kinderfotopreis.de/fileadmin/Fototipps/Kinderfototipps.pdf
- www.kamerakinder.de/trickkiste.html

Eine Übersicht über Präventionsansätze zum Thema Gewalt bietet eine Broschüre der AJS NRW: „Was hilft gegen Gewalt? Qualitätsmerkmale für Gewaltprävention und Übersicht über Programme – Informationen für Kindergarten, Schule, Jugendhilfe, Eltern.“



Gewaltbarometer / Fotoprojekt

Eine Mutter gibt einem Kind eine Ohrfeige, weil es nicht still sitzt.

Ein Schüler beschimpft eine Schülerin in einer SMS als „dumme Sau“.

Ein Vater reißt sein Kind vor einem Auto von der Straße weg und tut ihm dabei weh.

Ein Schüler ist nach einem Streit wütend, schlägt die Tür zu und macht etwas kaputt.

Zwei Schüler verbreiten auf dem Schulhof ein falsches Gerücht über einen Mitschüler.

Eine Schülerin schlägt eine andere.

Zwei Schülerinnen verbreiten im Internet ein falsches Gerücht über einen Mitschüler.

Ein Schüler filmt eine Schlägerei und stellt die Bilder ins Internet.

Die Lehrerin gibt einem Kind eine schlechte Note.

Zwei Schüler verabreden sich und raufen sich aus Spaß.

Eine Schülerin wird wegen ihres Aussehens von anderen ausgelacht.

Ein Schüler nimmt einem anderen 5 Euro weg und droht Schläge an, damit er nichts sagt.

Zwei Schülerinnen streiten sich.

Ein Junge wird auf dem Schulhof von drei anderen Jungen herumgeschubst.

Eine Schülerin beschimpft einen Schüler als „dumme Sau“.

Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse

Was tun bei belastenden (Online-)Erfahrungen?

Autor: Matthias Felling



Die Kinder und Jugendlichen lernen mit praktischen Beispielen den Unterschied kennen zwischen guten und schlechten Geheimnissen rund um das Thema Internet.

Wer ein schlechtes Geheimnis hat, dem/der tut dies nicht gut und er/sie braucht Hilfe. Im Bereich des Internets gibt es zunehmend Risiken, die zu belastenden Erfahrungen führen können (z. B. durch pornografische oder gewalthaltige Bilder – oder belästigende Ansprache im Chat).

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Kräften)

Dauer:

- Ein Block (20 bis 40 Minuten)

Material:

- vorbereitete Karten mit guten und schlechten Geheimnissen
→ je zwei Kinder bekommen eine Karte (Dopplungen erlaubt)

Ziele:

- Sensibilisierung für persönliche Grenzen, die nicht überschritten werden sollen
- Über (Online-)Erfahrungen sprechen
- Gefahrenbereiche des Internets erkennen
- Proaktive Strategien kennen lernen (Hilfe holen)

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p>Teilkompetenz 3: SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p>Teilkompetenz 1: SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p>Teilkompetenz 2: SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p>Teilkompetenz 1: SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <p>Teilkompetenz 2: SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p>Teilkompetenz 1: SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

Im Stuhlkreis hinsetzen.

„Ich möchte mit euch heute über Geheimnisse sprechen. Es gibt gute und schlechte Geheimnisse. Gute Geheimnisse behalte ich für mich, weil ich nicht will, dass jemand davon weiß. Schlechte Geheimnisse tun mir nicht gut. Ich will, dass mir jemand hilft.“

→ *Beispiele für gute Geheimnisse:*

eine Schatzkiste in einem Versteck / verliebt sein

→ *Beispiele für schlechte Geheimnisse:*

etwas gestohlen / etwas kaputt gemacht /

Nein-Gefühl

Je nach Gruppengröße können Kinder und Jugendliche gefragt werden, ob sie gute / schlechte Geheimnisse kennen und diese nennen.

→ *Nicht kommentieren.*

„Ich habe euch sechs Geheimnisse auf Karten mitgebracht und würde gerne wissen, ob ihr diese für

gute oder schlechte Geheimnisse haltet. Ich gebe euch immer zu zweit ein Geheimnis. Dann lest ihr es durch und entscheidet gemeinsam, ob es ein gutes oder schlechtes Geheimnis ist. Wir besprechen das dann nachher in der Runde.“

Kinder / Jugendliche bekommen Geheimniskarten und haben ein paar Minuten Zeit, diese zu besprechen.

Die Geheimnisse werden der Reihe nach besprochen.

- Zunächst lesen Kinder vor, was auf ihrer Karte steht.
- Dann geben sie ihre Einschätzung, ob dies ein gutes oder schlechtes Geheimnis ist (wenn mehrere Gruppen die gleiche Karte haben, werden sie einbezogen).
- Durch Nachfragen kann das jeweilige Thema auf der Karte vertieft werden („Wie könnte Person X jetzt am besten reagieren“ / „Was soll X jetzt machen?“ / „Wer könnte X helfen?“)

Tipps:

Um Onlinerisiken zu begegnen, ist aktives Handeln wichtig. *Nein sagen, wegklicken, Hilfe holen – starke Kinder sind aktive Kinder.*

Bei dieser Methode geht es um persönliche Einschätzungen und Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen. Daher ist es wichtig, dass eine möglichst vertrauensvolle, angst- und sanktionsfreie Atmosphäre geschaffen wird.

Zur Vorbereitung hilfreich ist eine Auseinandersetzung mit den Themenfeldern, die über die Geheimnisse transportiert werden.

Links / Literatur:

Diese Methode wurde übernommen aus:
„*Ich sag Nein! Arbeitsmaterialien gegen den sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen.*“
Von Gisela Braun und Martina Keller. Verlag an der Ruhr. 2008. / Die Geheimnisse wurden auf das Feld der Internetnutzung angepasst.

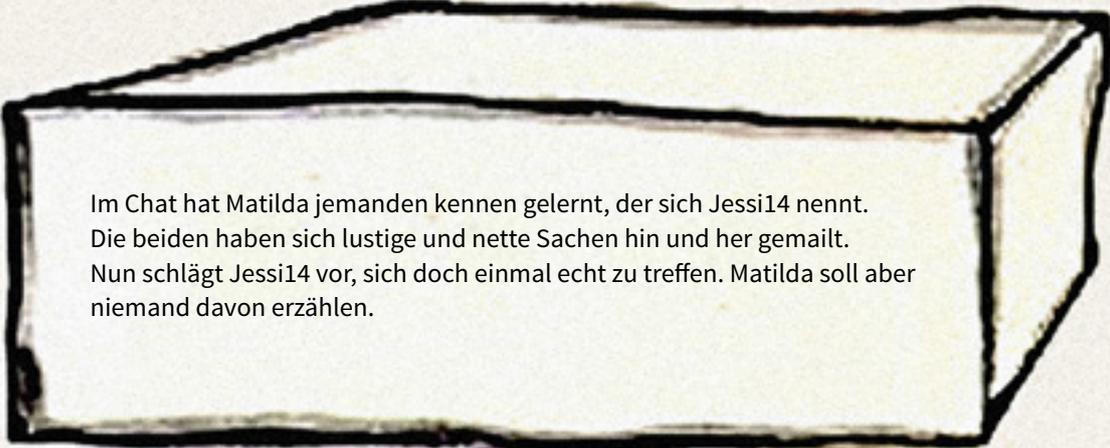
Zur Recherche der angeschnittenen Themen:

→ www.chatten-ohne-risiko.de

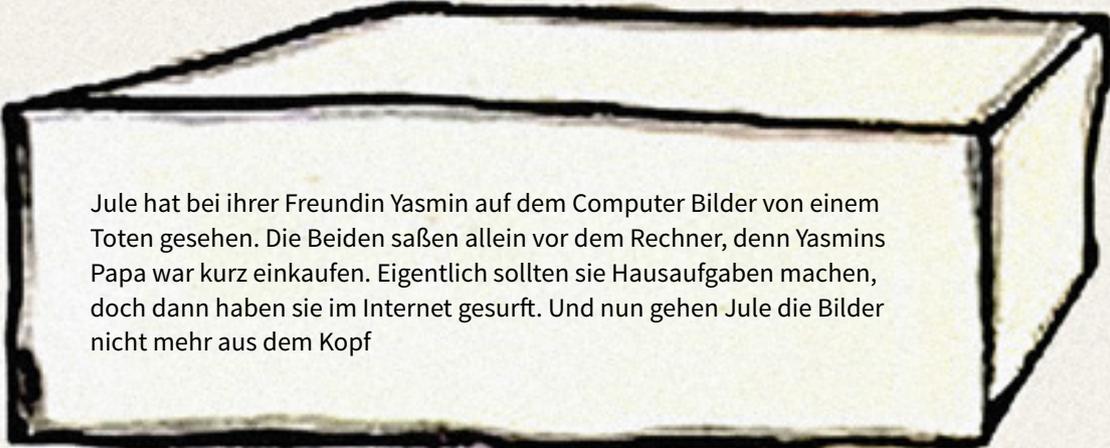
→ www.klicksafe.de

→ www.internet-abc.de

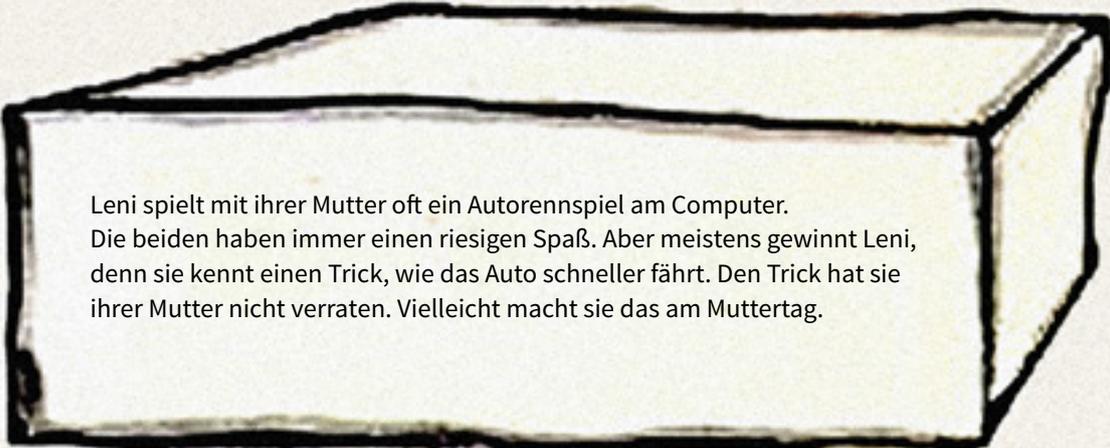
Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse



Im Chat hat Matilda jemanden kennen gelernt, der sich Jessi14 nennt. Die beiden haben sich lustige und nette Sachen hin und her gemailt. Nun schlägt Jessi14 vor, sich doch einmal echt zu treffen. Matilda soll aber niemand davon erzählen.

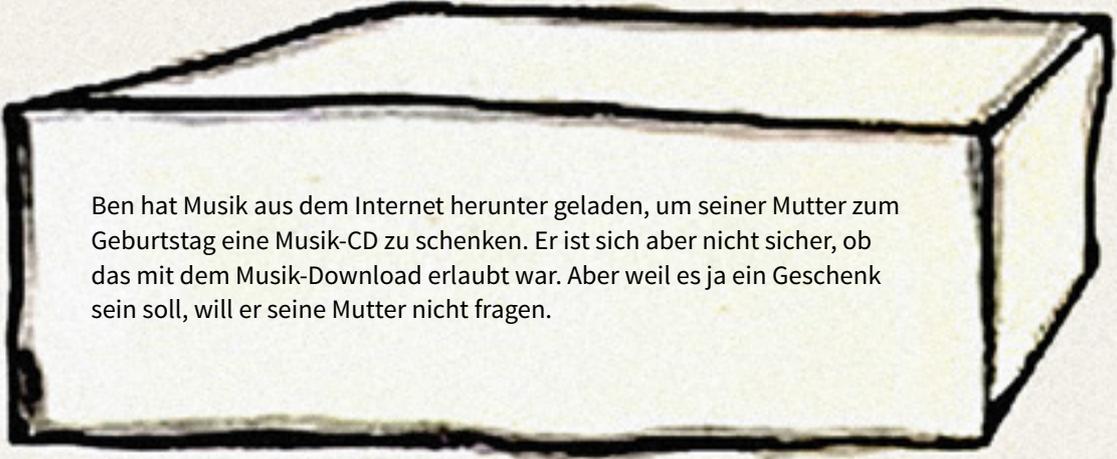


Jule hat bei ihrer Freundin Yasmin auf dem Computer Bilder von einem Toten gesehen. Die Beiden saßen allein vor dem Rechner, denn Yasmins Papa war kurz einkaufen. Eigentlich sollten sie Hausaufgaben machen, doch dann haben sie im Internet gesurft. Und nun gehen Jule die Bilder nicht mehr aus dem Kopf

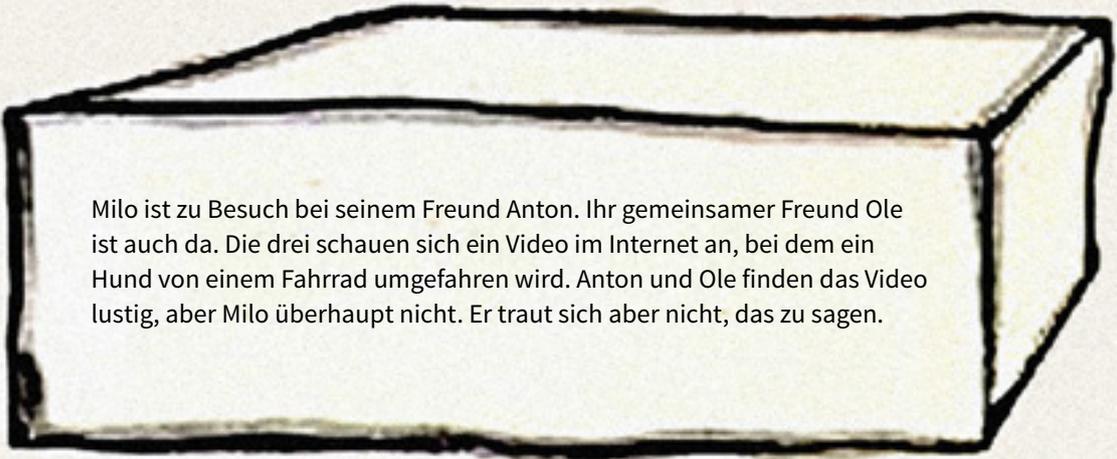


Leni spielt mit ihrer Mutter oft ein Autorennspiel am Computer. Die beiden haben immer einen riesigen Spaß. Aber meistens gewinnt Leni, denn sie kennt einen Trick, wie das Auto schneller fährt. Den Trick hat sie ihrer Mutter nicht verraten. Vielleicht macht sie das am Muttertag.

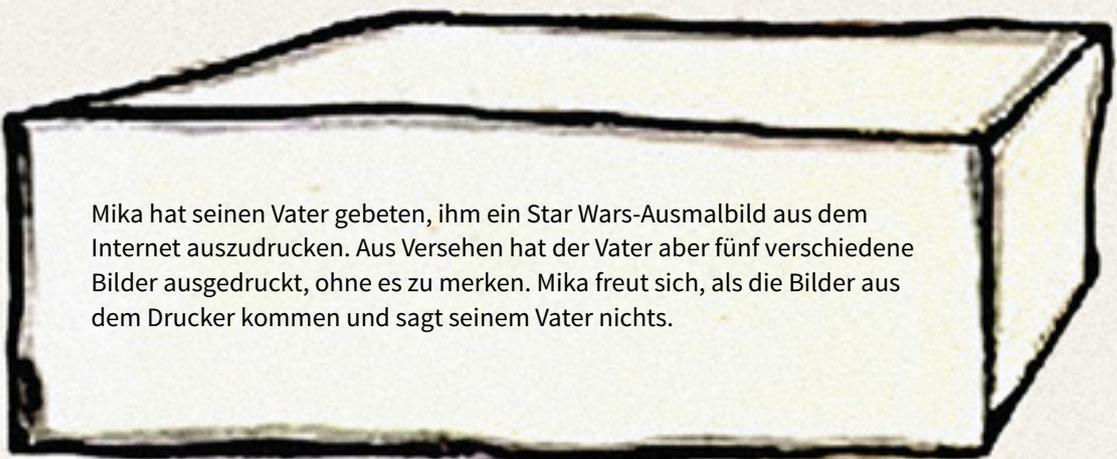
Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse



Ben hat Musik aus dem Internet herunter geladen, um seiner Mutter zum Geburtstag eine Musik-CD zu schenken. Er ist sich aber nicht sicher, ob das mit dem Musik-Download erlaubt war. Aber weil es ja ein Geschenk sein soll, will er seine Mutter nicht fragen.



Milo ist zu Besuch bei seinem Freund Anton. Ihr gemeinsamer Freund Ole ist auch da. Die drei schauen sich ein Video im Internet an, bei dem ein Hund von einem Fahrrad umgefahren wird. Anton und Ole finden das Video lustig, aber Milo überhaupt nicht. Er traut sich aber nicht, das zu sagen.



Mika hat seinen Vater gebeten, ihm ein Star Wars-Ausmalbild aus dem Internet auszudrucken. Aus Versehen hat der Vater aber fünf verschiedene Bilder ausgedruckt, ohne es zu merken. Mika freut sich, als die Bilder aus dem Drucker kommen und sagt seinem Vater nichts.

Hänsel und Gretel 2.0

Singend zur Medienkompetenz

Autor: Matthias Felling



Der Kinderliedklassiker „Hänsel und Gretel“ mit einem neuen Text, der wichtige Gefahrenbereiche des Internets behandelt. Das Lied kann zum Einstieg ins Thema gesungen werden und bietet Raum für tiefere Auseinandersetzung.

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6

Dauer:

- 10 Minuten (kann bei weiterer Auseinandersetzung auch 30 bis 60 Minuten dauern)

Material:

- Liedtext (wenn vorhanden: Begleitinstrument)

Ziele:

- Spielerischen Zugang zur sinnvollen Mediennutzung ermöglichen
- Auseinandersetzung mit Gefahrenbereichen des Internets anregen

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	

Ablauf:

- In Stuhlkreis setzen
- Lied singen
- Auswerten

In den ersten drei Strophen werden drei zentrale Gefahrenbereiche des Internets thematisiert: Problematische Inhalte, Gefahren durch Abzocke, bedenkliche Kontakte (angelehnt an die Dreiteilung Content, Commerce & Contact von Nigel Williams).

In der letzten Strophe findet sich dann ein Hinweis auf pro-aktive Lösungsstrategien, um den Gefahrenbereichen zu begegnen. Diese inhaltlichen Verweise können bei einer vertiefenden Beschäftigung mit dem Liedtext thematisiert werden.

Tipps:

Denkbare weitere Formen der Auseinandersetzung:

- Lied als Rap aufnehmen
- Lied als Rollenspiel umsetzen
- Textanalyse in Gruppen
- Verhalten von Hänsel und Gretel untersuchen

Das Lied kann auch zum Abschluss anderer Einheiten zum Thema Internetnutzung gesungen werden.

Links/ Literatur:

Gemeinfreie Noten und Akkorde zum (Original-)Lied bietet der Verein Musikpiraten e. V. an:

→ <http://mkzä.de/960>

→ <http://data.musikpiraten-ev.de/public/kinderwollen-singen-A4.pdf>

Die wollen nur mein Geld

Vom Umgang mit Werbung

Autor: Matthias Felling



Kinder und Jugendliche setzen sich kritisch mit dem Thema Werbung auseinander. Sie lernen, Werbung im Fernsehen, in Zeitungen und auf Plakaten zu erkennen und auch, die Absicht von Werbung zu verstehen.

Zielgruppe:

- Grundschule

Dauer:

- zwei bis drei Blöcke mit jeweils zwei Zeitstunden

Material:

- Alte Zeitungen und Zeitschriften
- Arbeitsblatt „Fernseher mit Senderlogo“
- Arbeitsblatt „Fernseher ohne Senderlogo“
- Verpackungen von Kinderprodukten
- Arbeitsblatt „Mein Produkt“

Ziele:

- Werbung und Werbeabsichten erkennen
- Eigenes Konsumverhalten hinterfragen

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.</p>	<p>INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z. B. bei Werbung).</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

In Stuhlkreis setzen.

→ **Einstieg ins Thema.** („Jeder von euch hat sicher schon einmal Werbung gesehen. Obwohl es manchmal gar nicht so leicht zu erkennen ist, was Werbung ist und was nicht. Deshalb wollen wir Werbeexperten werden. Denn Experten erkennen Werbung und wissen auch, was die Werbung von uns will!“.)

Kinder bekommen in Zweier- oder Dreier-Gruppe Zeitschriften und sollen darin nach → **Werbung** suchen und diese ausschneiden. Zudem sollen sie überlegen, was die Werbung will (ein Produkt kaufen, zu einer Veranstaltung gehen, ...). Die Gruppen stellen dann der Klasse ihre Werbung und deren Absicht vor.

Wieder im Plenum. Frage an die Gruppe: „Woran kann man im Fernsehen erkennen, ob gerade Werbung läuft?“ Antwort: „Das Senderlogo ist weg.“ (Dadurch machen die Sender den Unterschied zwischen redaktionellem Programm und kommerzieller Werbung deutlich. Zudem gibt es vor der Werbung ein optisches und akustisches Signal.) Die Kinder bekommen nun die zwei Arbeitsblätter → „**Fernseher mit Senderlogo**“ und → „**Fernseher**

ohne Senderlogo“. Auf jedem ist ein Fernseher zu sehen, bei einem ist ein Senderlogo in der Ecke – beim anderen nicht. Sie sollen nun einmal ihre Lieblingssendung im TV zeichnen (beim Bild mit Logo) und einmal eine Werbung malen (oder die ausgeschnittene Werbung einkleben / beim Bild ohne Logo). Ergebnisse können vorgestellt und/oder aufgehängt werden.

Als kleine „Hausaufgabe“ sollen Kinder bei sich zu Hause nach Produkten suchen, auf denen Medienhelden zu finden sind und die → **Verpackungen mitbringen**. Im Plenum kann die Frage gestellt werden, warum die beliebten Figuren auf den Verpackungen zu finden sind.

Beispiel: „Schmecken Cornflakes denn besser, wenn dort eine Medienfigur abgebildet ist? Würdet ihr mehr Geld ausgeben für das gleiche Produkt, wenn euch die Verpackung besser gefällt? Was verspricht uns die Verpackung?“

→ Aus den mitgebrachten Verpackungen können die Kinder eine Collage basteln zur bunten Werbewelt. Darauf können sie auch Botschaften bzw. Slogans schreiben (z. B. „Die wollen unser Geld“ / „Schöne Verpackung heißt nicht leckeres Produkt“).

Nachdem die Kinder schon kleine Werbeexperten geworden sind, können sie eine Werbung erstellen für ein eigenes Produkt. Dafür bekommt jedes Kind das Arbeitsblatt → „**Mein Produkt**“.

→ Die Kinder sollen sich zunächst ein eigenes Produkt ausdenken. Dies kann alles Mögliche sein: eine ganz neue Erfindung, ein bekanntes Produkt, mit einer neuen Geschmacksnote oder ein Produkt mit einem Medienhelden (z. B. „Biene-Maja-Honig“).

→ Für dieses Produkt sollen die Kinder eine eigene Werbung entwerfen und diese malen.

Tipps:

Die Bausteine dieses Moduls können auch einzeln oder in anderer Reihenfolge durchgeführt werden.

Weitere Ansätze zur Auseinandersetzung mit dem Thema Werbung:

- Fotospaziergang durch das Viertel mit der Aufgabe, Werbung zu fotografieren. Bilder können dann gemeinsam ausgewertet werden.
- Falsche Werbeversprechen (z. B. eine Möhre in der Smarties-Packung).

Im Gespräch mit den Kindern können auch grundsätzliche Gestaltungselemente von Werbung besprochen werden (Schrift, Farben, Bilder, ...). Dafür ist es hilfreich, sich mit den Grundlagen von Werbung zu beschäftigen.

Links/ Literatur:

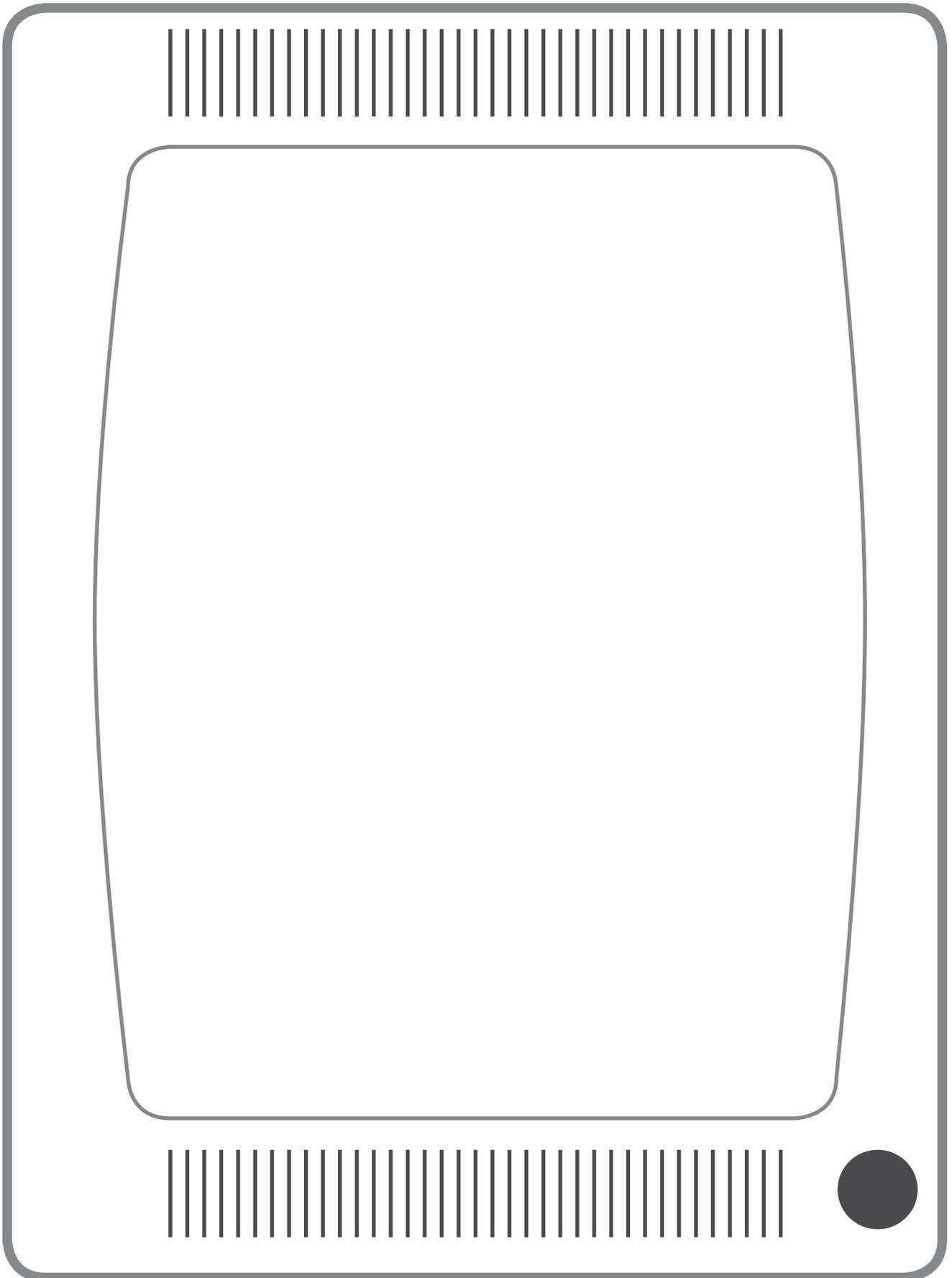
Das Modul ist angelehnt an

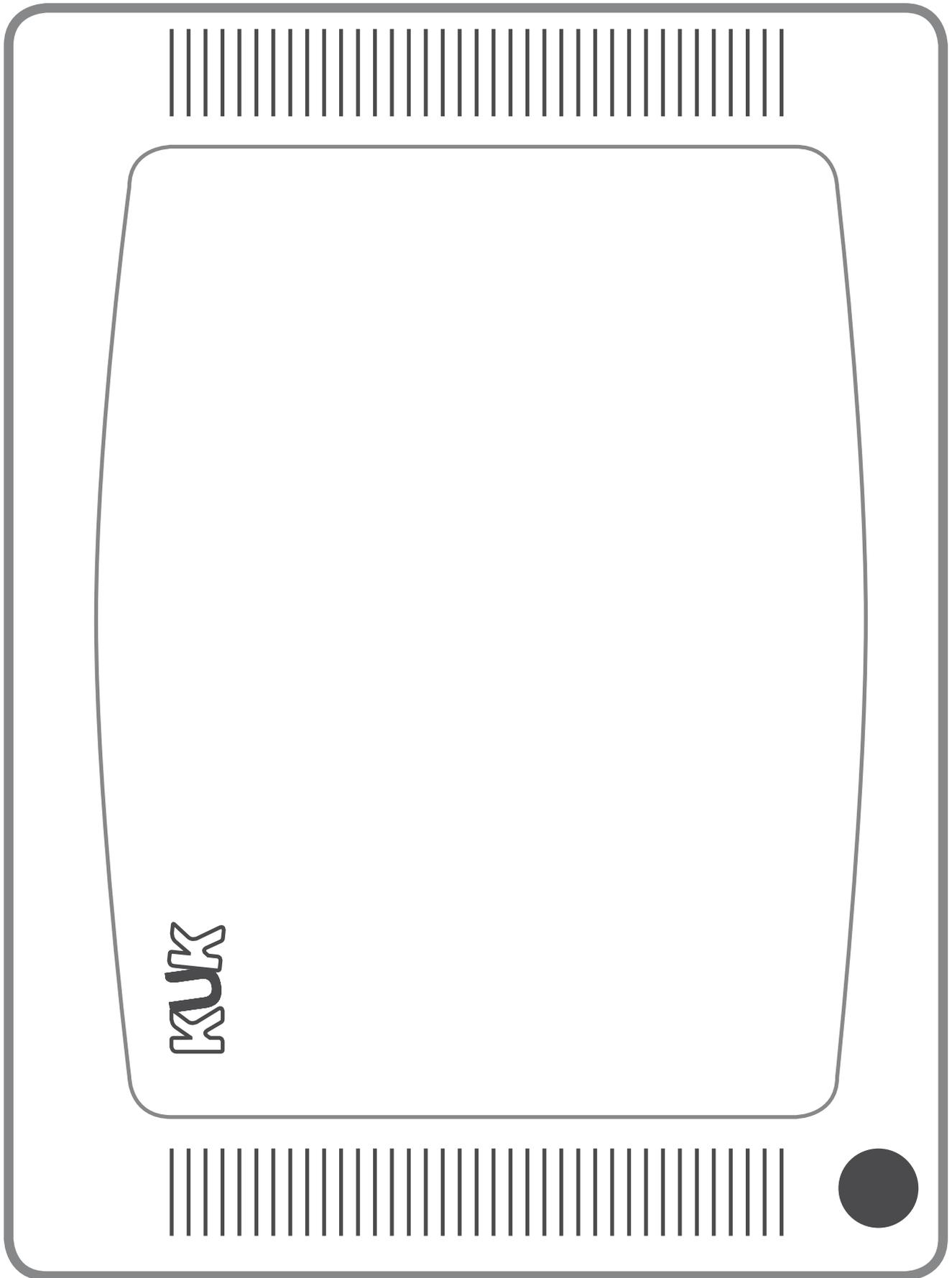
- „*Pixel, Zoom und Mikrofon. Medienbildung in der Kita*“ von Sabine Eder, Christiane Orywal und Susanne Roboom und
- an den Methodenkoffer „*Kinder und Werbung. Bausteine für den Kindergarten*“, die von den Landesmedienanstalten aus Nordrhein-Westfalen, Hessen und Rheinland-Pfalz herausgegeben wurden.

Hintergründe zum Thema Werbung und Arbeitsmaterialien finden sich u. a. auch auf :

- www.internet-abc.de
- www.clixmix.de
- www.mediasmart.de







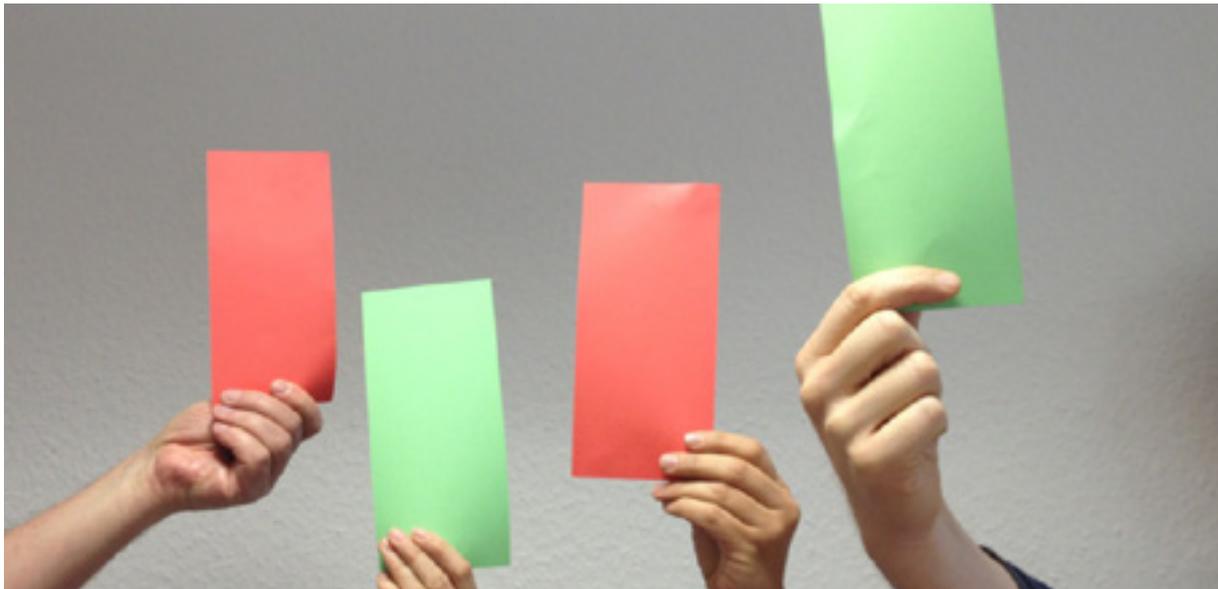
Mein Produkt heißt ...

Und hier ist Platz für deine Werbung

Facebook-Ampel

Was geht – was nicht?

Autor: Matthias Felling



Facebook ist mit Abstand das populärste soziale Netzwerk im Internet. Sehr viele Jugendliche – und auch Kinder – sind dabei. Einige von ihnen beachten dabei pädagogische Empfehlungen zur sicheren Nutzung, die sie von den Eltern oder anderen Ratgebern haben, andere verlassen sich auf das Urteil ihrer Freunde. Bei der Facebook-Ampel bewerten Kinder und Jugendliche mit roten und grünen Karten Aussagen zur Netzwerknutzung.

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6 / Klasse 7 bis 10
- Kleingruppe oder ganze Klasse (je größer die Gruppe, desto weniger offener Austausch ist möglich)

Dauer:

- 20 bis 45 Minuten

Material:

- rote und grüne Karten (je 1 rote und 1 grüne Karte pro TN / können aus Karteikarten oder farbigem Papier ausgeschnitten werden)
- Aussagen zur Facebook-Nutzung (siehe Arbeitsblatt)

Ziele:

- Auseinandersetzung anregen mit der eigenen Nutzung von Social Networks
- Austausch in der Gruppe anregen über Regeln und Normen der Social Network-Nutzung
- Vermittlung von Grundlagen der sicheren Social Network-Nutzung (Datenschutz, Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht)

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.</p>	<p>KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

Die roten und grünen Karten werden an die Kinder und Jugendlichen verteilt (Pro Person je eine Karte in jeder Farbe).

Je nach Gruppengröße und Setting des Raums können die Aussagen unterschiedlich präsentiert werden. Jeweils eine Aussage kann einfach vorgelesen, an eine Tafel/Flip Chart geschrieben oder an die Wand projiziert werden.

Hinweis zu Beginn: „Es folgen nun einige Aussagen zur Nutzung von Facebook, zu denen ich gerne eure Meinung hören würde. Ihr könnt mit den grünen und roten Karten dann jeweils zeigen, ob ihr die Aussage gut und in Ordnung findet – oder falsch und bedenklich (Gefällt mir / Gefällt mir nicht).

Dabei ist wichtig, dass es hier kein richtig oder falsch gibt. Jeder hat das Recht, eine eigene Meinung zu haben und diese auch zu vertreten.“

Dann wird die erste Aussage präsentiert und die Kinder und Jugendlichen werden aufgefordert, eine Karte zu zeigen. Einzelne Kinder und Jugendliche können dann angesprochen werden, warum sie sich für grün oder rot entschieden haben. Wenn möglich, können unterschiedliche Meinungen gehört werden. Die Antworten können vom Referenten bzw. der Referentin eingeordnet oder auch ergänzt werden. Je nach Gruppengröße und -dynamik können weitere Diskussionsbeiträge zugelassen werden.

Tipps:

Je besser sich Referentinnen und Referenten im Themenfeld *Social Networks* auskennen, desto mehr können sie auf einzelne Aussagen reagieren. Über die Aussagen auf dem Arbeitsblatt können grundlegende Impulse zu den Themenfeldern *Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht* gegeben werden. Zur Vorbereitung auf diese Inhalte helfen die aufgeführten Links.

Links / Literatur:→ **www.klicksafe.de**

Das Portal klicksafe.de ist die zentrale Anlaufstelle für all jene, die sich über einen kompetenten Umgang mit Neuen Medien informieren möchten. klicksafe ist der deutsche Knotenpunkt im „Safer Internet Programm“ der Europäischen Union.

→ **www.iriights.info**

Die mehrfach ausgezeichnete Seite „iRights.info – Urheberrechte in der digitalen Welt“ klärt auf verständliche Art über alle Rechtsfragen rund um die Themen Internet, Musik und Co. auf.

→ **www.juuuport.de**

Dein Schutz im Web! So lautet der Slogan von Juuuport. Für das Beratungsprojekt von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt wurden Jugendliche und junge Erwachsene als Scouts ausgebildet, um anderen Jugendlichen zu helfen.

→ **www.watchyourweb.de**

Die Plattform für sicheres Surfen im Web bietet Tipps, Filme, Aktionen, einen Web-Test und vieles mehr. Das Angebot wird vom Bundesjugendministerium und vom Bundesverbraucherschutzministerium gefördert.

Facebook-Ampel

Deine Haltung ist gefragt:

Gefällt mir  oder Gefällt mir nicht 

Bei Facebook angemeldet sein

Folgende Infos im Profil veröffentlichen ...

... Adresse

... Lieblingsserie

... Telefonnummer

... Geburtsdatum

Fotos hochladen ...

... Partyfotos

... Andere Leute beim Schlafen

... Fotos von der Familie

... Bikinifotos / Badehose

20 mal am Tag posten, was man gerade macht

Lehrer als Freunde adden

Folgenden Gruppen angehören ...

... Mein Lehrer hat keine Ahnung

... Schüler gegen Rechts

... Wir finden Jonny doof

Freunden seine Zugangsdaten verraten

SMS-Gedicht

Fasse dich kurz!

Autorin: Christina Otto



Die Kinder und Jugendlichen verfassen eine Geschichte oder ein Gedicht in SMS-Form – maximal 160 Zeichen sind erlaubt.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein bis zwei Blöcke à 60 Minuten

Material:

- weißes Papier und Stifte
- evtl. Handy
- evtl. Buch „SMS-Märchen“ von Fabian Negrin

Ziele:

- Umformulieren von Geschichten
- Zusammenfassen von Inhalten
- kreativer Umgang mit Sprache
- Verwendung von Zeichen und Symbolen
- Umgang mit Handy und Handytastatur

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Zum Einstieg kann mit den Teilnehmer/-innen über Märchen gesprochen werden. In Form einer Mindmap können alle genannten Märchen festgehalten werden. Im Anschluss kann ein SMS-Märchen aus dem Buch „SMS-Märchen“ vorgelesen werden. Die Kinder und Jugendlichen müssen erraten, um welches Märchen es sich handelt.

Die Aufgabe ist nun, ein eigenes SMS-Gedicht oder SMS-Märchen zu verfassen. Die SMS kann nach Bearbeiten der Aufgabe auch verschickt werden.

Beim Schreiben ist darauf zu achten, dass lediglich 160 Zeichen erlaubt sind. Denn eine SMS besteht aus 160 Zeichen inklusive Leerzeichen.

Tipps:

Zeichen oder Zahlen können Buchstaben ersetzen und so Worte verkürzen: z. B. wird „und“ zu „+“ oder der Wortlaut „acht“ zu „8“.

Mein Medientag

Erzählen über Medienerlebnisse

Autorin: Christina Otto



Welche Medien habe ich in den letzten 24 Stunden genutzt? Über diese Frage wird eine Reflektion der Mediennutzung angestoßen.

Zielgruppe:

- 6 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- 60 Minuten

Material:

- Arbeitsblatt „Mein Medientagebuch“

Ziele:

- Reflektieren über Medienerlebnisse
- Feststellen, wie viel Zeit mit elektronischen Medien verbracht wird

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

Als Einstieg fungiert das Arbeitsblatt, in dem von den Kindern und Jugendlichen reflektiert wird, welche Medien Sie in den vergangenen 24 Stunden genutzt haben. Sie sollen notieren, an welche Inhalte sie sich erinnern. Die Inhalte können aus Fernsehen, Computer, Internet, Radio, E-Mails, Kino und / oder Telefon stammen.

Im Anschluss suchen sich die Teilnehmer/-innen einen Partner und tauschen sich über die Medien-Erlebnisse in der elektronischen Medienwelt aus.

Mein Medientagebuch

Name: _____



Medien-Tagebuch

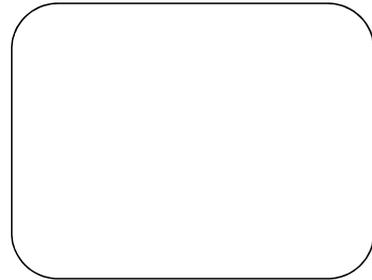
Ich kann erzählen, was ich in Medien gehört gesehen oder gelesen habe

Schreib dein eigenes Medientagebuch und halte fest, was du in den Medien alles erlebst.

Datum: _____

Uhrzeit: von _____ - bis _____

Fernsehen Computer Radio Buch

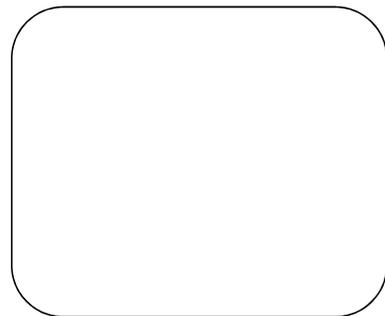


Worum ging es in dem, was du gesehen, gehört, gelesen hast?

Datum: _____

Uhrzeit: von _____ - bis _____

Fernsehen Computer Radio Buch



Worum ging es in dem, was du gesehen, gehört, gelesen hast?

Internetrecherche

Her mit den Infos!

Autorin: Christina Otto



Anhand eines selbstgewählten Themas recherchieren die Teilnehmer/-innen mit Kindersuchmaschinen und erstellen eine Präsentation.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (es werden entsprechend Computerarbeitsplätze benötigt)

Dauer:

- Zwei Blöcke à 90 Minuten

Material:

- Computer mit Verbindung zum Internet
- Präsentationsprogramm (z. B. Power Point)

Ziele:

- Finden von Informationen mittels Kinderseiten
- Kennenlernen von (Herausforderungen mit) Kinderseiten
- Strukturieren von Inhalten für eine Präsentation

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).</p>	
<p>INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS formulieren ihren Wissensbedarf.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p>	<p>INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p>	

Ablauf:

Zunächst können sich die Kinder und Jugendlichen ein Lieblingstier, Lieblingsland, Lieblingsessen wählen, zu dem sie im Anschluss einen kleinen Vortrag mit dem Programm „Power Point“ vorbereiten. Zu dem selbstgewählten Thema können die Teilnehmer/-innen dann auf den folgenden Kinderseiten recherchieren, Bilder suchen und Texte kopieren:

→ www.blinde-kuh.de

→ www.frag-finn.de

→ www.helles-koepfchen.de

Zum Recherchieren starten die Kinder und Jugendlichen einen Internetbrowser und geben die URL einer der o. g. Kindersuchmaschinen ein. Hier finden Sie nun passende Informationen und Bilder über ihr Interesse und können sich diese in ein Präsentationsprogramm kopieren. Im Anschluss werden dann

die gesammelten Informationen mit Hilfe des Präsentationsprogrammes strukturiert und gestaltet. Bei der Erstellung von Präsentationen sind folgende Aspekte stets besonders wichtig:

Übersichtlichkeit

- einzelne Folien behandeln Teilaspekte des Themas
- nicht zu viel Text verwenden
- Bilder zur Anschauung einbauen
- Logische Verknüpfung des Aufbaus
- Quellen nennen

Zum Abschluss können die Teilnehmer/-innen ihre Präsentation einem Publikum zeigen.

Danach wäre es wichtig, darüber zu sprechen, was während der eigenen Recherche über die Handhabung der Kinderwebseiten festgestellt wurde.

Leitfragen dafür:

- Wie war die Webseite zu bedienen?
- Ab welcher Altersstufe kann man Kinder damit arbeiten lassen?
- Wie umfangreich waren die Informationen, die zum gewählten Thema gefunden wurden?
- Welche Vorteile / Nachteile gibt es bei Kinderwebseiten?

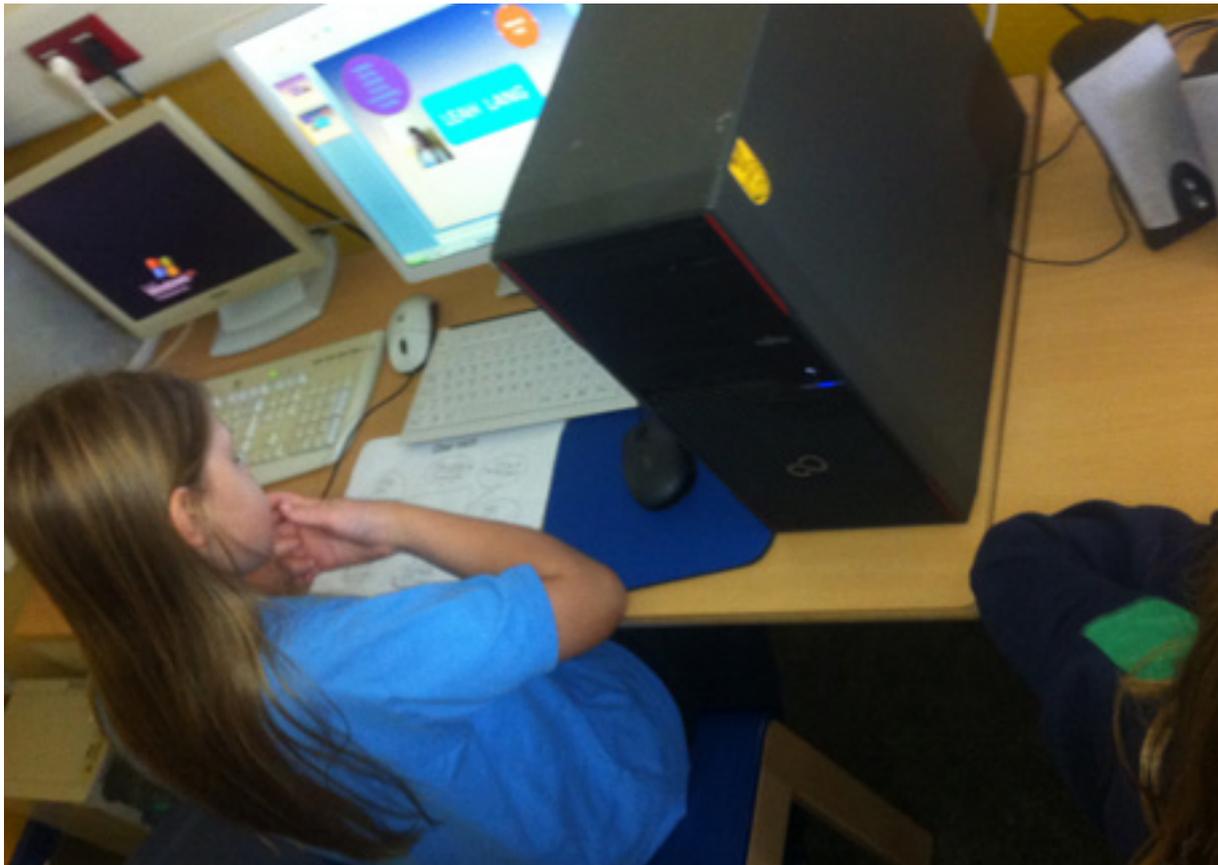
Links / Literatur:

Viele Tipps, Arbeitsmaterialien und Infobroschüren zum Thema Recherche finden sich auf
→ www.internet-abc.de

Mindmap

Inhalte bekommen Struktur

Autorin: Christina Otto



In Kleingruppen erstellen Kinder und Jugendliche zu einem selbstgewählten Thema eine Mindmap auf Papier und am Computer.

Zielgruppe:

- 6 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein bis zwei Blöcke à 45 Minuten

Material:

- Computer
- Programm XMind (Open-Source-Software, in der Basisversion kostenlos)

Ziele:

- Strukturieren von Inhalten
- Umgang mit einem Mindmapping-Programm

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>Bedienen und Anwenden SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Die Gruppe sollte sich zu Beginn in Gruppen von vier Personen zusammenfinden und sich gemeinsam ein Thema überlegen, zu dem sie eine Mindmap/ Ideensonne erstellen möchten.

Auf einem großen, weißen Papier können sie sich nun alles zu dem Thema notieren, was den Teilnehmer/-innen einfällt. Digital wird die Mindmap entweder im Anschluss oder auch schon sofort mit dem Programm x-Mind am Computer erstellt.

Eine Mindmap ist eine Sammlung von Inhalten, die einem zu einem Thema einfallen. Sie dient dazu, Ideen zu generieren und zu strukturieren. In der Schule dient eine Mindmap oder auch Ideensonne häufig dazu, das vorhandene Vorwissen der Kinder zu einem Thema abzufragen

Links/ Literatur:

Auf → www.xmind.net kann die freie Basisversion kostenlos heruntergeladen werden.

Auch → www.chip.de bietet einen Download an.

Wir machen Radio

Hörfunk selbstgemacht

Autorin: Christina Otto



Mit einfachen Mitteln erstellen Kinder und Jugendliche eine Radiosendung zu einem gemeinsamen Thema.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- An diesem Projekt können sich mehrere Kinder und Jugendliche beteiligen, so dass sich Kleingruppen um einzelne Teilbereiche kümmern können.

Dauer:

- Zwei bis drei Blöcke à 90 Minuten

Material:

- Bleistift und Papier
- Aufnahmegerät (z. B. Easi-Speak-Mikrofon)
- Computer mit Programm für Audioschnitt (z. B. Audacity)

Ziele:

- Handhabung von Aufnahmegeräten
- lautes und deutliches Sprechen
- Elemente des Hörfunks kennenlernen

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Aufgabe im Laufe der Blöcke ist, eine kleine Radiosendung zu gestalten. Bestenfalls sollen die Teilnehmer/-innen dabei gängige Radioformate, die im Radio zu hören sind, verwenden. Dazu gehören: Umfrage, Interview, Nachrichten und Moderation. Diese können zu Beginn mit den Kindern und Jugendlichen erarbeitet werden. Die Teilnehmer/-innen sollten sich zu Beginn der Arbeit ein Oberthema zu der Sendung wählen, z. B. Herbst. Nach einer kurzen Einführung in die Technik der Aufnahmegерäte können sich die Kinder und Jugendlichen überlegen, in welcher Gruppe sie gerne arbeiten möchten:

- Die Umfrage-Gruppe könnte dann eine Umfrage bei diversen Leuten z. B. über die Lieblingstätigkeiten im Herbst aufnehmen.
- Die Interview-Gruppe kann sich einen Experten zum Herbst suchen, der in einem Interview z. B. erklärt, warum sich Blätter verfärben, warum es im Herbst kälter wird und warum die Tage kürzer werden.

- Eine Musik-Gruppe kann die Sendung mit einer Auswahl von Liedern über den Herbst bereichern.
- Die Wetter-Gruppe nimmt die Wettervorhersage für die kommenden Herbsttage auf.
- Die Moderations-Gruppe ist dafür verantwortlich, dass die verschiedenen Beiträge kurz angekündigt werden und die Sendung mit einer Anfangs- und Endmoderation versehen wird.

Am Ende können alle Teilbeiträge mit einem Audioschnittprogramm aneinandergelagert werden. Die fertige Sendung kann dann mit der gesamten Gruppe angehört werden. Bei einer Veröffentlichung z. B. im Internet muss darauf geachtet werden, dass keine GEMA-pflichtige Musik genutzt wurde.

Das Radio bietet sich an, um die verschiedensten Themen zu bearbeiten. Auch Themen des sozialen Lernens (z. B. Freundschaft, Liebe, Identität) lassen sich bearbeiten.

Tipps:

Für den Schnitt eignet sich die kostenfreie Open-Source-Software Audacity (www.audacity.de). Audacity bietet auch die Möglichkeit, die Aufnahmen mit einem Headset direkt am Computer zu machen. Dies ist vor allem für die Moderations-Gruppe eine praktische Möglichkeit.

Das Programm nutzt dieselben Symbole auf den Tasten, wie ein Kassettenrecorder und ist sehr intuitiv zu bedienen.

Die wichtigsten Griffe dafür sind die folgenden:

- Mit der „Record“-Taste nehmen die Kinder ihre Texte auf – wenn man die Aufnahme nur durch Betätigen der Pausentaste unterbricht, sind die Sprachaufnahmen an einem Stück in der Tonspur.
- Versprecher und Störungen werden herausgeschnitten. Dafür einfach mit der Maus die Stelle markieren, die herausgeschnitten werden soll. Die Stelle erscheint dann in dunkelgrau. Nun einfach auf *Entfernen* drücken und der Versprecher oder die Störgeräusche sind herausgelöscht.
- Wird die „Record“-Taste erneut gedrückt, öffnet sich eine weitere Tonspur. Es ist übersichtlich, verschiedene Tonspuren für Beiträge, Anmoderationen, Geräusche und Musik genutzt werden. Verschieben kann man existierende Aufnahmen auf einer Tonspur auch mit dem Werkzeug „<->“.
- Um Musik von mp3 im Hörspiel einzufügen, kann das Musikstück über „Datei – Öffnen...“ eingefügt werden. Mitgebrachte Musik von CD muss vorher auf dem Computer gespeichert werden.
- Am Ende muss nun die gesamte Sendung mit Beiträgen, Moderationen und Musik zusammenschmolzen werden. Dazu klickt man auf „Datei – Exportieren“, gibt dem Hörstück einen Titel und wählt das kleine und kompatible mp3 Format.

Links / Literatur:

Auf der Seite → www.lehrer-online.de/audacity.php finden sich Informationen zu dem Programm, ein Link zum kostenlosen Download sowie eine Bedienungsanleitung zu Audacity in deutscher Sprache.

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Zu Beginn kann die Reflexion über Comics im Vordergrund stehen. Welche Comics kennt die Gruppe, wie häufig werden Comics gelesen, welche Meinungen gelten über Comics, welche Merkmale haben Comics (z. B. sind Ballons die verschiedenen Arten von Sprechblasen und Titel die Bildunterschriften mit Hintergrundinformationen zur Geschichte).

Nach einer Sammlung der Aussagen einigen sich die Teilnehmer/-innen darauf, ob ein ganzer Comic mit Geschichte und Handlung entstehen soll oder ob Standbilder fotografiert werden sollen. In beiden Fällen skizzieren sie die zu knipsenden Fotos bereits auf Papier. Nun stellen sie die Fotos mit den Mitgliedern der Gruppe und machen die Aufnahmen.

Nach dem Knipsen der Bilder laden die Kinder und Jugendlichen diese auf den Computer und importieren die Bilder in ein Schreib- oder Präsentationsprogramm. Dann fügen sie entsprechende Sprechblasen auf den Foto(s) ein und schreiben Sie den passenden Text hinein.

Tipps:

Auch mit Word oder PowerPoint lassen sich Sprechblasen einfügen und mit Texten füllen. Aufwändigere Produktionen sind mit spezieller Comic-Software möglich (z. B. Comic Life, in der Basisversion kostenlos herunterzuladen auf → www.comiclife.com).



Malen zu Musik

Vom Ohr in die Hand

Autorin: Christina Otto



Kinder und Jugendliche hören unterschiedliche Musik und malen die dazu passenden Bilder.

Zielgruppe:

- 6 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- 60 Minuten

Material:

- CD mit bewegender oder getragener Musik (fröhliche, traurige, ruhige, aufregende Musik)
- weißes Papier (DIN A3)
- verschiedene farbige Stifte

Ziele:

- Wahrnehmung von Stimmungen in Musik und die damit verbundenen Assoziationen
- Verbildlichen von Musik

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p>

Ablauf:

Vor den Kindern und Jugendlichen liegen große DIN A3 Papiere und bunte Stifte (sehr geeignet sind Wachsmalstifte). Nun werden den Teilnehmer/-innen Musikstücke (jeweils 2 bis 3 Min. lang) vorgespielt. Der Auftrag kann hier lauten: „Hört Euch die Musikstücke an. Wählt Euch geeignete Farben und malt zu der Musik mit Wachsmalstiften, was Ihr hört. Die Farben können so oft gewechselt werden wie gewünscht. Auf dem Blatt können Formen, Punkte, Linien, Zacken, ... sein – alles, was mit der Musik verbunden wird.“

Am Ende kann eine gemeinsame Reflexion darüber stehen, wie die Assoziationen zu der Musik sind. Assoziationen und Begriffe von fröhlich bis getragen können auf der Rückseite des Blattes notiert werden.

Tipps:

Man sagt, dass die Tonspur eines Films 80 Prozent des Erlebens ausmacht.



Vertonung mit Text und Geräuschen

Aus Worten werden Klänge

Autorin: Christina Otto



Eine Geschichte wird hörbar lebendig. Kinder und Jugendliche vertonen einen Text mit den passenden Geräuschen und produzieren ein Hörstück.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Zwei Blöcke à 90 Minuten

Material:

- Kinderbücher, Geschichte oder Gedichte
- Dinge, die eindeutige Geräusche machen, wie Gabeln, Becher, Rasseln, Wasser, Reis, Zeitung, Alufolie,...
- Aufnahmegerät (z. B. Easi-Speak-Mikrofon)
- Evtl. Computer mit Programm für Audioschnitt (z. B. Audacity)

Ziele:

- Umgang mit einem Aufnahmegerät
- Verklängen und Aufnehmen von Texten
- Finden von passenden Geräuschen zu Texten
- Spielen mit der eigenen Stimme

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audio-programmen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Vertonen bedeutet einen Text aufzunehmen und mit Geräuschen und / oder Musik zu versehen. Die Kinder und Jugendlichen sollen sich zu Beginn ein Buch oder ein Gedicht aussuchen, das sich zum Vertonen eignet. Die Aufgabe der Teilnehmer/-innen ist nun, zunächst ein „Vertonungsskript“ zu erstellen, dann den Text einzusprechen und parallel dazu zu vertonen.

Für das Script notieren sich die Kinder, an welchen Stellen Geräusche gemacht werden können oder Musik erklingen kann. Die Tätigkeiten sollten ebenfalls verteilt werden: Wer sind die Geräusche-Macher, wer macht die Aufnahme und bedient das Aufnahmegerät? Wer spricht welche Rolle? Wer ist der Erzähler?

Die Teilnehmer/-innen sollten nun üben, den Text zu sprechen und an den richtigen Stellen die Geräusche und die Musik zu machen. Im Anschluss wird nun bestenfalls die Aufnahme an „einem Stück“ gemacht, ohne die Aufnahme zu unterbrechen, damit das Hörstück am Ende nicht mehr geschnitten werden muss. Falls dies doch der Fall sein sollte, kann das Programm Audacity genutzt werden (siehe Methode „Wir machen Radio“).

Tipps:

Viele Tipps zum Umgang mit Geräuschen und ein Soundarchiv finden sich auf:

→ www.auditorix.de

Maldiktat

Malen nach Plan

Autorin: Christina Otto



Alle Teilnehmer/-innen hören den gleichen Text und malen dazu am Computer das passende Bild.

Zielgruppe:

- 8 bis 10 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (es werden entsprechend Computerarbeitsplätze benötigt)

Dauer:

- Ein Block à 90 Minuten

Material:

- Computer mit einem Malprogramm (z. B. Paint)
- Arbeitsblatt „Maldiktat“

Ziele:

- Umgang und Kennenlernen der Möglichkeiten eines Zeichenprogrammes am Computer
- Förderung der Kreativität

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SUS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SUS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>

Ablauf:

Zum Einstieg können sich die Kinder und Jugendlichen gegenseitig kleine Bilder „diktieren“ und im Anschluss überprüfen, ob richtig zugehört und das Bild korrekt umgesetzt wurde. Dann kann eine Experimentierphase erfolgen, in der die Teilnehmer/-innen erste Erfahrungen mit dem Malprogramm sammeln können. Die Aufgabenstellung sollte hier lauten, alle Werkzeuge einmal auszuprobieren. So können die Möglichkeiten des Programms selbstständig erschlossen werden.

Nun erhalten die Kinder und Jugendlichen den Text des Maldiktates und erlesen sich den Inhalt. Mit den verschiedenen Werkzeugen kann der Text nun umgesetzt werden.

Am Ende bietet es sich an, die Ergebnisse über den Beamer anzusehen und festzustellen, in welcher vielfältiger Weise der gleiche Text umgesetzt werden kann.

Maldiktat:

*In der Mitte des Zimmers steht ein Tisch. Genau über dem Tisch hängt eine Lampe.
Auf dem Tisch steht eine Geburtstagstorte mit fünf gelben Kerzen, Gläser mit Strohhalmen und buntem Saft. Unter dem Tisch liegt das Haustier: Eine Katze mit einem Ball. Rechts und links vom Tisch stehen zwei Stühle. Rechts im Bild steht ein Tischchen mit Geschenken drauf. Eine Schnur mit bunten Luftballons hängt quer durch das Bild.*

Weiter nach Wunsch....

Experimente filmen

Ein Erklärfilm entsteht

Autorin: Christina Otto



Die Teilnehmer/-innen produzieren einen Film, in dem erklärt wird, wie ein Experiment durchgeführt wird.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein bis zwei Blöcke à 90 Minuten

Material:

- Für das Experiment „Der Propeller“: Strohhalm, ein Ohrenstäbchen und ein Stück Papier
- Kamera (Digitalkamera, Filmkamera oder iPad)
- Arbeitsblatt mit Versuchsanleitung und Versuchsskript

Ziele:

- Umsetzung eines Filmscripts
- Umgang mit Kamera und Schnitt
- Erstellen eines „Lehrfilms“

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Zu Beginn können die Teilnehmer/-innen ein Video ansehen, in dem erklärt wird, wie Dinge funktionieren (sogenannte „How to-Filme“ finden sich beispielsweise auf YouTube):

- Was sind die Bestandteile eines solchen Films?
- Welche Elemente lassen die Zuschauer etwas lernen?

Dann gilt es, das Experiment zunächst einmal „trocken“ auszuprobieren. Dafür bekommen die Kinder und Jugendlichen die Versuchsanleitung und das Material für das Experiment.

Beim Filmen sollte dann den späteren Zuschauern erklärt werden, welche Materialien für das Experiment nötig sind, worauf man bei der Durchführung ggf. achten sollte.

Dann sollte der Versuchsaufbau bzw. die Vorbereitung und die Vermutung gefilmt werden. Das Experiment wird dann vor laufender Kamera durchgeführt und schließlich wird die Evaluation gezeigt. Als Hilfe für die Durchführung kann das Arbeitsblatt „Versuchsskript“ ausgefüllt werden, um eine strukturierte Filmarbeit leisten zu können.

Am Ende könnten die entstandenen Filme mit allen Teilnehmenden angeschaut werden und die verschiedenen Versuchsergebnisse analysiert werden.

Tipps:

Wenn die Aufnahmen in der richtigen Reihenfolge erfolgen und klappen, muss der Film nicht nachbearbeitet werden.

Je nach technischer Ausstattung gibt es ansonsten auch die Möglichkeit, dass die Aufnahmen noch bearbeitet und geschnitten werden. Wenn ein iPad genutzt wird, kann die kostenpflichtige App iMovie über den Appstore geladen werden. Wer die Aufnahmen mit einer Digitalkamera macht und diese auf einen Windows-Rechner überträgt, kann die kostenlose Software MovieMaker nutzen.

Links/ Literatur:

Auf → www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=34 kann der Movie Maker 2.6 heruntergeladen werden, der mehr Funktionen hat als der „live Movie Maker“ und auch auf Systemen wie Vista und Microsoft 7 läuft.

EXPERIMENT: Der Propeller

Material:

- ein Strohhalm
- ein Stück Papier (ca. 21 cm x 6 cm)
- ein Wattestäbchen

Schneide das Papier bis zu 2/3 ein. Am Strohhalm wird ebenfalls ein kleines Stückchen eingeschnitten. Hierhin wird der Papierstreifen gesteckt.

Nun werden die Flügel des Propellers nach außen geklappt und das Wattestäbchen in das untere Ende des Strohhalms gesteckt.

→ Frage: Was passiert, wenn man den Propeller aus einer Höhe, z. B. von einem Treppenabsatz, loslässt?

Versuchsskript

zu zeigendes Bild	gesprochener Text
Materialien	
Aufbau des Versuches	
Vermutung	Wir vermuten, dass Folgendes passieren wird:
Durchführung	
Ergebnis	Das ist geschehen, weil:

Bitte eintragen ☺

Die Kunst aufzuräumen

Ordentliche Bilder machen

Autorin: Christina Otto



Ein Foto-Kunstprojekt mit Kindern und Jugendlichen.

Zielgruppe:

- 6 bis 12 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein Block à 90 Minuten

Material:

- Digitalkamera
- Dinge, die die Teilnehmer/-innen in Unordnung und Ordnung versetzen können
- Buch „Die Kunst, aufzuräumen“ von Ursus Wehrli

Ziele:

- Bildbetrachtung üben
- Erarbeiten von Kriterien
- Umgang mit der Digitalkamera lernen
- Kameraeinstellungen kennenlernen

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>

Ablauf:

Den Einstieg bietet das Buch „Die Kunst aufzuräumen“ von Ursus Wehrli. Auf einer Seite sieht man dort z. B. eine Schale Obstsalat mit Löffel und Sahne. Auf dem nächsten Bild sind alle Obststücke feinsäuberlich nach Fruchtart, Größe und Form sortiert. Auch der Löffel, die Sahnehaube und die Punkte, die vorher die Schale schmückten, liegen gestapelt. Die Bilder zeigen zunächst den normalen Zustand eines Stilllebens und auf der nächsten Seite die „unnatürliche“ Ordnung. Das Bild ist „aufgeräumt“.

Anhand der Bilder sollten Kriterien festgelegt werden, die die Bilder ausmachen. Diese können sich an der Größe, Form und Farbe orientieren. Wichtig ist auch, den Bildausschnitt, d.h. das was auf dem Bild zu sehen ist, zu besprechen, da dieser im ersten und im zweiten Bild genau gleich sind. Ggf. liegen die Kriterien auf kleinen Zetteln an den Arbeitsplätzen aus.

Die Kinder und Jugendlichen können sich nun in einem zweiten Schritt (bereitgestellte) Gegenstände nehmen und diese in Unordnung und Ordnung mit einer Digitalkamera fotografieren.

Links/ Literatur:

Ursus Wehrli hat inzwischen verschiedene Bücher veröffentlicht über die Kunst aufzuräumen. Eine Übersicht seiner Arbeit bietet die Seite → www.kunstaufraeumen.ch. Dort lassen sich auch einige Aufräumbilder anschauen.

Film nachvertonen

Der Ton macht den Film!

Autorin: Christina Otto



Die Kinder erleben und probieren selbst aus, welche Bedeutung die Tonspur für einen Film hat.

Zielgruppe:

- 8 bis 10 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein Block à 90 Minuten

Material:

- Film
- Fernseher oder Computer und Beamer

Ziele:

- Vertonung von Filmen
- Verständnis für filmische Gestaltungsmittel entwickeln

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p>	
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p>	

Ablauf:

Zu Beginn könnte eine Filmszene ohne Sprache angesehen werden und darüber gesprochen werden, was hier offensichtlich fehlt. Klar, Sprache und Musik! Im Anschluss könnte ein Ausschnitt eines alten Stummfilms geschaut werden, verbunden mit der Frage, was damals dafür verantwortlich war, dass der entsprechende Inhalt transportiert werden konnte (Überzogene Mimik, live eingespielte Musik,...). Die Aufgabe könnte nun lauten, einen selbstgewählten Filmausschnitt zu vertonen und „live vertont“ vorzuführen. Die Teilnehmer wählen sich einen Filmausschnitt und schreiben eigene Texte und Geräusche dazu. Ggf. kann auch noch entsprechende Musik eingebaut oder gespielt werden. Die Szene aus dem Film wird zur Präsentation gezeigt und die „Sprecher“ vertonen die Szene live.

Als weitere Aufgabenstellung könnte stehen, dass die live vertonte Szene nichts mit dem gezeigten Inhalt zu tun hat.

Links/Literatur:

Der WDR hat ein „Arbeitspaket mit Radio- und Fernsehprojekten für den Kindergarten“ veröffentlicht, in dem auch die Wirkung von Musik in Filmen an einem Beispiel gezeigt wird. Bestellmöglichkeit des Materials: → www1.wdr.de/unternehmen/profil/bildung/radio_und_fernsehen_in_kita100.html

Gestaltung eines Werbeplakates

Kauft ihr uns das ab?

Autorin: Christina Otto



Wichtige Elemente von Werbung werden mit Kindern und Jugendlichen besprochen. Dann werden Verpackung und Werbung für eigene Produkte entworfen.

Zielgruppe:

- 8 bis 14 Jahre
- Von Kleingruppe bis Klassengröße

Dauer:

- Ein bis zwei Blöcke à 90 Minuten

Material:

- Printwerbung
- Verpackung eines Produktes
- Papier und Stifte
- evtl. Computer

Ziele:

- Auseinandersetzung mit der Botschaft von Werbung
- Bestandteile von (Print-)Werbung erfassen und verstehen lernen

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>

Ablauf:

Bei dieser Aufgabenstellung geht es darum, sich mit den Mitteln der Werbung auseinanderzusetzen. Zunächst können die Kinder und Jugendlichen Verpackung und Prospektbewerbung oder Fernsehwerbung eines Produkts betrachten, z. B. von einer Zahnpasta oder einem Reinigungsmittel. Wichtige Elemente von Werbung und Verpackung sollten in einem gemeinsamen Gespräch genannt und festgehalten werden. Diese könnten u. a. sein:

- Werbeslogan
- Name des Produkts
- Hervorheben der Inhaltsstoffe
- Neuwertigkeit

- Qualität
- Preis
- Besondere Eigenschaften

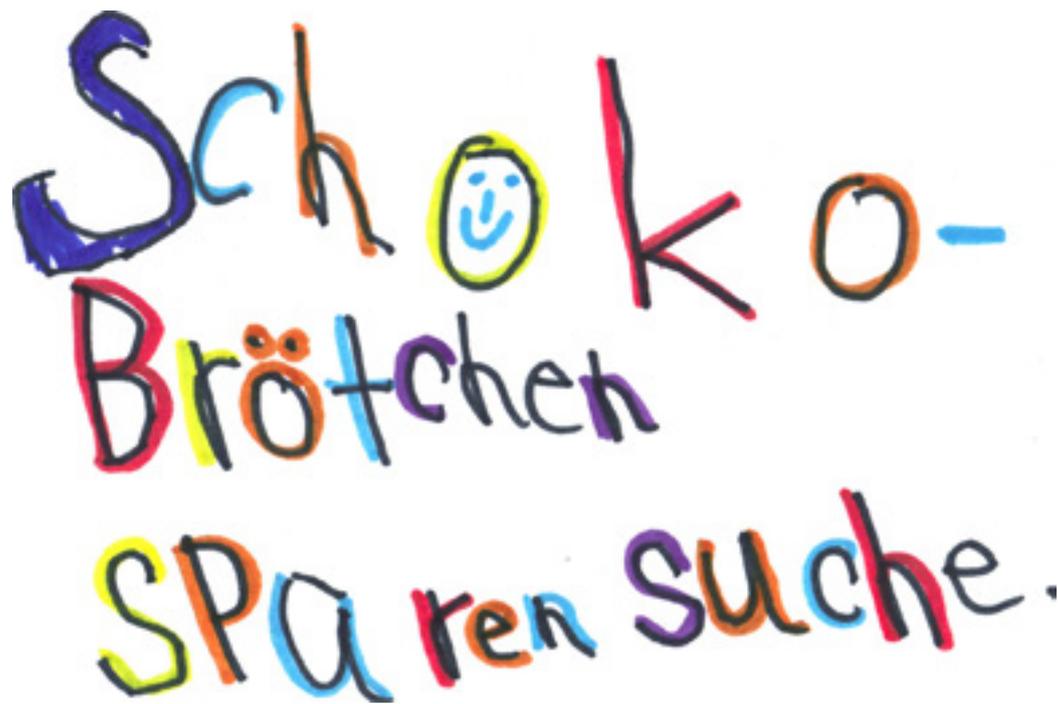
Die Aufgabenstellung könnte nun sein, ein eigenes Produkt zu entwerfen und hierfür Verpackung und Werbung auf Papier zu designen. Dabei sollten die o. g. Punkte berücksichtigt werden.

Im Anschluss kann eine Fernseh- oder Radio-Werbung für das Produkt produziert werden. Und dann wird Einkaufen gespielt. Hier werden die besten Produkte bewertet, in dem die Einkäufer sagen, welches Produkt sie am ehesten kaufen würden.

Präsentation einer Kurzgeschichte

Hören-Malen-Präsentieren

Autorinnen: Wiebke Meisel & Petra Pudzich



Kinder haben zunächst die Aufgabe, eine vorgelesene Kurzgeschichte in einzelnen Szenen zusammen zu fassen. Anschließend sollen diese Szenen gemalt und in ein Präsentationsprogramm eingefügt werden. Hierzu stehen den Kindern verschiedene Programme zur Verfügung, deren grundlegende Handhabung die Kinder im Verlauf des Projektes erlernen.

Diese Methode wurden auch im Handbuch „Von Der Buschtrommel bis zum Chat“ beschrieben. Herausgeber: Netzwerk e.V. – Soziale Dienste und Ökologische Bildung, 2013.

Zielgruppe:

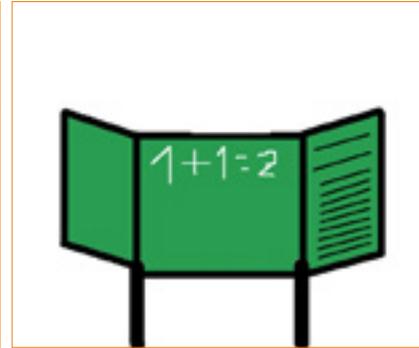
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Kräften)
- Grundschule

Dauer:

- Drei bis vier Blöcke (je nach Umfang der Kurzgeschichte) mit je ca. 60 Minuten

Material für die Aufnahme und das Abspielen der Kurzgeschichte:

- Kurzgeschichte z. B. Schoko-Brötchen-Spurensuche (s. u.)
- Aufnahmegerät
- USB-Stick
- Kopfhörer
- Programm zum Abspielen von Audiodateien, z. B. Windows Media Player



**Material für die
Umsetzung der Geschichte in Bilder:**

- Laptop oder PC (jedem Kind sollte ein eigener Computer zur Verfügung stehen)
- Buntstifte und Papier
- Scanner
- ein Malprogramm z. B. die Freeware TuxPaint (s. u.)
- ein Präsentationsprogramm, z. B. PowerPoint oder die Freeware OOo4Kids Präsentations-Software (s. u.)

Material für die Präsentation:

- Beamer und Leinwand

Ziele:

- Förderung der Basiskompetenzen Wahrnehmen und Hören
- Förderung der Kommunikations- und Sprachfähigkeit
- Kennenlernen verschiedener Programme und deren Funktions- und Verwendungsmöglichkeiten
- Umgang mit verschiedenen Geräten wie USB-Stick und Scanner

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>

Ablauf:

Es empfiehlt sich, die ausgewählte Geschichte vor Beginn des Projektes aufzunehmen und auf den Desktop jedes Computers zu speichern. Hierdurch haben die Kinder die Möglichkeit, jederzeit auf die Audiodatei zuzugreifen, sich die Geschichte immer wieder anzuhören und sich die einzelnen Szenen in Erinnerung zu rufen.

Zunächst wird mit den Kindern Inhalt und Ablauf des Projektes besprochen. Die verschiedenen Programme werden auf der Leinwand gezeigt und kurz vorgestellt.

Anschließend fahren die Kinder ihren Rechner hoch und rufen das Malprogramm Tux Paint auf. Sie erhalten zunächst die Gelegenheit das Programm kennenzulernen und zu testen. Der Umgang mit dem Malprogramm Tux Paint fällt den Kindern erfahrungsgemäß sehr leicht. Dennoch sollte an dieser Stelle ausreichend Zeit eingeplant werden (ca. 45 Minuten). Die Kinder haben sehr viel Freude daran, mit dem Programm zu „spielen“ und eigene Bilder zu malen. Ein frühzeitiger Abbruch dieser Übungsphase führt häufig dazu, dass die Kinder sich auf den weiteren Verlauf nicht ausreichten konzentrieren können. Darüber hinaus ist es sinnvoll, nach dieser Übungsphase eine kleine Pause einzulegen und den „Arbeitsplatz“ zu verlassen.

Nach der kurzen Pause startet das Kernstück des Projektes, das Vorlesen der Geschichte. Die Geschichte wird im Anschluss gemeinsam besprochen. Der Inhalt wird von den Kindern mit eigenen Worten wiedergegeben und es wird überlegt, wie sich die Geschichte in Bilder umsetzen lässt:

- Welche Bilder/Szenen gibt es?
- Wie sehen diese genau aus?
- Welche Personen kommen vor? etc.

Es empfiehlt sich, eine kleine Regieanweisung zu schreiben und gemeinsam mit den Kindern festzulegen, wer welches Bild malt.

Nach Möglichkeit sollte dies in einer entspannten und ruhigen Atmosphäre geschehen. Hierzu bietet sich beispielsweise eine Ruhecke im Klassenraum an. Für die Konzentration der Kinder ist es förderlich,

die Vorleserunde nicht in der Nähe der Computer abzuhalten. Es hat sich gezeigt, dass sich die Kinder durch den Computer immer wieder ablenken lassen und die Konzentration hierdurch stark eingeschränkt ist.

Im Anschluss beginnt die Umsetzung der Geschichte in Bilder. Die Kinder können die Bilder am PC oder „klassisch“ mit Bunt- oder Filzstiften auf Papier malen. Auf Papier gemalte Bilder werden gemeinsam mit den Kindern eingescannt. Sowohl die eingescannten als auch die am PC erstellten Bilder werden, in Zusammenarbeit mit den Kindern, auf einem USB-Stick gespeichert.

Im Laufe des Projektes wird die Geschichte je nach Bedarf immer wieder erzählt und besprochen. Die Kinder haben zudem die Möglichkeit, die Geschichte jederzeit zu hören, da sie auf jedem Laptop gespeichert ist.

Die Bilder werden nun in Power Point eingefügt und zu einer Präsentation zusammengestellt. Die einzelnen Szenen können durch einen selbstgeschriebenen Text ergänzt und erklärt werden. Je nach Alter und Wissensstand kann dies von den Kindern selbst oder aber gemeinsam über einen Beamer geschehen.

Sollten die Kinder die Präsentation eigenständig erstellen, ist es erforderlich, die Bilder zuvor auf jeden Computer zu speichern und eine Einführung in Power Point vorzunehmen.

Zum Abschluss wird/werden die Präsentation/-en gemeinsam auf der Leinwand betrachtet.

Tipp:

Präsentationsprogramme wie Power Point bieten die Möglichkeit, Audiodateien einzufügen. Eine schöne Ergänzung dieses Projektes ist es, die einzelnen Szenen von den Kindern mit eigenen Worten wiedergeben zu lassen und aufzunehmen. Die so erstellten Audiodateien können anschließend in die Präsentation eingefügt werden. Darüber hinaus können zu der Geschichte passende Geräusche als Audiodatei eingebaut werden. Diese können von den Kindern selbst nachgemacht und aufgenommen

werden. Eine Auswahl an Geräuschen zum Download findet sich auf der Internetseite → www.salamisound.de.

Variante:

Anstelle der oben beschriebenen Umsetzung der Geschichte mittels gemalter Bilder kann man sich ebenso dafür entscheiden, eine Fotostory zu erstellen. Kinder, die nicht gerne malen, können sich als Kameramann oder -frau einbringen oder eine der Personen der Geschichte darstellen.

Das weitere Vorgehen ist ähnlich:

Gemeinsam wird überlegt, welche Bilder benötigt werden, um die Geschichte darzustellen, die Rollen werden verteilt, die besten Kulissen gesucht und schon geht es los. Wenn in der Vorbereitung der Fotostory ein kleines Storyboard erstellt wurde, ist die bildliche Umsetzung mit der Kamera schnell erledigt. Die Fotos werden dann in einem zweiten Schritt am Computer in eine Fotostory zusammengefügt. Hierzu eignen sich die Programme „Fotostory“ oder auch Movie Maker. Beide Programme bieten recht einfach handzuhabende Möglichkeiten, die einzelnen Bilder zu bearbeiten (Rote-Augen-Korrektur, Scharfziehen, Ausschnitt wählen, Vergrößern, Verkleinern) und verschiedene vorgegebene Übergänge (Blenden, Aufrollen, Umblättern) zwischen den einzelnen Bildern zu wählen und die Abspielgeschwindigkeit zu wählen.

Hierzu erforderlich ist folgendes Material:

- Digitalkamera
- Stativ
- Software Fotostory (→ www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=11132)
- Software Movie Maker (→ www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker_13007023.html)

Links/ Literatur:

Programm OOo4Kids

OOo4Kids ist eine Version von OpenOffice, die speziell an die Bedürfnisse von Kindern und Schülern im Alter von sieben bis zwölf Jahre angepasst ist. Die kostenlose Office-Suite besteht aus:

- Textverarbeitung
- Tabellen-Kalkulation
- Präsentations-Software
- Zeichenprogramm

Download: → http://wiki.ooo4kids.org/index.php/Main_Page/de

Programm Tux Paint

Tux Paint ist ein Malprogramm, das besonders für Kinder im Alter von drei bis zwölf Jahren geeignet ist. Die Bedienung der kostenlosen Open-Source-Software ist speziell an den Bedürfnissen kleiner Kinder ausgerichtet. Tux Paint bietet Werkzeuge wie beispielsweise Pinsel, Stempel, Formen, Linien und Radiergummi. Alle Funktionen können über selbsterklärende Buttons aufgerufen werden. Jede Auswahl eines Werkzeuges wird von einem lustigen Soundeffekt begleitet.

Tux Paint läuft neben Windows auf einer Vielzahl von weiteren Betriebssystemen, unter anderem Linux und Mac.

Das Malprogramm können Sie auf der Seite des Herstellers herunterladen:

→ <http://www.tuxpaint.org/download/>

Eine detaillierte Installationsanleitung finden Sie unter:

→ <http://www.linux-community.de/Internal/Artikel/Print-Artikel/EasyLinux/2010/03/Kreatives-Zeichnen-mit-Tux-Paint>

Hinweis: Das Malprogramm Tux Paint bietet nicht die Funktion speichern unter. Alle in Tux Paint gespeicherten Bilder werden automatisch in dem von Tux Paint angelegten Ordner saved abgespeichert. Diesen Ordner befindet sich auf dem Home Verzeichnis: → `C:\Dokumente und Einstellungen\<user>\Anwendungsdaten\TuxPaint\`.

Schoko-Brötchen-Spurensuche

Eine Kurzgeschichte von Katja Reider

Aus: Leseparaten Krimigeschichten. © Loewe Verlag GmbH, Bindlach. 2003
Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Loewe Verlags



Kai ist neu in der Klasse 3b. Einen richtigen Freund hat er noch nicht gefunden. In den Pausen steht er oft allein herum. „Keiner mag mich hier“, denkt Kai traurig. Er greift in seinen Ranzen. Wenigstens hat er heute ein Schoko-Brötchen dabei. Kleiner Trost...! Aber was ist das? Die Brotdose ist ja leer! Klarer Fall: Jemand hat Kais Brötchen geklaut! So eine Gemeinheit!

Kai beäugt seine Platznachbarn: Julius schaut gelangweilt aus dem Fenster. Er hat Krümel am Mund. Aha, höchst verdächtig. Mia blättert in ihrem Schulheft. Sie hat klebrige braune Finger. Sind das etwa Schoko-Brötchen-Finger? Kai grübelt: Wer von beiden könnte es gewesen sein: Julius oder Mia?

In der Pause tippt ihm jemand auf die Schulter. Es ist Annika. „Hast Du kein Brot mit, Kai?“ „Doch...

aber...“, sagt Kai. „Du kannst etwas von mir abhaben.“ Annika bietet Kai einen Apfel an. „Ich gebe dir ein Marmeladen-Brötchen“, sagt Julius und leckt sich das restliche Pflaumenmus von seinen Fingern ab. „Oder magst du Sirup-Brot?“ fragt Mia. Mit ihren klebrigen braunen Fingern reicht sie Kai ihre Brotdose. Kai weiß gar nicht, was er zuerst essen soll. Die sind ja doch alle ganz nett in seiner Klasse! Wer hätte das gedacht?

Zu Hause sagt Mama: „Armer Junge, du hast heute Morgen dein Schoko-Brötchen vergessen! Musstest Du hungern in der Schule?“ Jetzt wird Kai einiges klar. „Nö“, sagt er dann und strahlt. „Heute habe ich doppelt so viel gegessen wie sonst!“

Beispiel für die Umsetzung

Storyboard:

Text	Bild
Kai ist neu in der Klasse 3b. Einen richtigen Freund hat er noch nicht gefunden. In den Pausen steht er oft allein herum.	Kai alleine auf dem Schulhof, abseits von anderen spielenden Kindern
„Keiner mag mich hier“,	
denkt Kai traurig.	Kai neben seinem Schulranzen öffnet die Brotdose
Er greift in seinen Ranzen. Wenigstens hat er heute ein Schoko-Brötchen dabei. Kleiner Trost...!	
Aber was ist das? Die Brotdose ist ja leer!	
Klarer Fall: Jemand hat Kais Brötchen geklaut!	
So eine Gemeinheit! Kai bäugt seine Platznachbarn: Julius schaut gelangweilt aus dem Fenster. Er hat Krümel am Mund. Aha, höchst verdächtig!	Julius mit Krümeln am Mund
Mia blättert in ihrem Schulheft. Sie hat klebrige braune Finger. Sind das etwa Schoko-Brötchen-Finger?	Mia mit klebrigen braunen Fingern
Kai grübelt: Wer von beiden könnte es gewesen sein: Julius oder Mia?	Kai mit nachdenklichem Gesicht
In der Pause tippt ihm jemand auf die Schulter. Es ist Annika.	Annika tippt Kai auf die Schulter
„Hast Du kein Brot mit, Kai?“	Kai und Annika reden
„Doch...aber...“	
sagt Kai.	
„Du kannst etwas von mir abhaben.“	
Annika bietet Kai einen Apfel an.	Annika hält Kai einen Apfel hin
„Ich gebe dir ein Marmeladen-Brötchen“,	Julius hält Kai ein Marmeladenbrötchen hin
sagt Julius und leckt sich das restliche Pflaumenmus von seinen Fingern ab.	
„Oder magst du Sirup-Brot?“	
fragt Mia. Mit ihren klebrigen braunen Fingern reicht sie Kai ihre Brotdose. Kai weiß gar nicht, was er zuerst essen soll. Die sind ja doch alle ganz nett in seiner Klasse!	Mia hält Kai ihre Brotdose hin
Wer hätte das gedacht?	
Zu Hause sagt Mama:	Mama und Kai zuhause in der Küche
„Armer Junge, du hast heute Morgen dein Schoko-Brötchen vergessen! Musstest Du hungern in der Schule?“	
Jetzt wird Kai einiges klar.	
„Nö“,	
sagt er dann und strahlt.	
„Heute habe ich doppelt so viel gegessen wie sonst!“	Kai mit strahlendem Gesicht

Wie räumt man einen Computer auf?

Einführung in die Arbeit am Computer

Autorinnen: Wiebke Meisel & Petra Pudzich



Die Kinder erstellen gemeinsam einen realen Arbeitsplatz und lernen dann den virtuellen „Desktop“ am Computer kennen. Sie begreifen das Ordnungssystem und lernen grundlegende Bedienungen des Computers kennen.

Zielgruppe:

- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Kräften)
- Grundschule, ab Klasse 2

Dauer:

- Zwei Blöcke mit je ca. 120 Minuten

Material:

- Tisch
- Papierkorb
- Werkzeuge: Lineal, Stifte, Ablagekasten, Papier
- Ordner mit Register
- verschiedene Arbeitsblätter aus Mathe, Deutsch und Sachkunde etc.
- Für die Wiedergabe der Bildschirmoberfläche :
- Beamer
- PC oder Laptop
- Für die praktische Übung:
- Laptop oder PC (nach Möglichkeit sollte jedem Kind ein Computer zur Verfügung stehen)
- Beamer

Ziele:

- Grundlagen für ein selbstständiges Arbeiten am Computer vermitteln, indem SuS den Desktop und das Ordnungssystem des Computers kennenlernen und begreifen.
- Erste kleine Anwendungen nutzen: Klicken, Dateien öffnen, Text eingeben, speichern und drucken
- Kennenlernen von Regeln beim Umgang mit dem Computer

Tipp:

Da diese Einheit eine gelungene Möglichkeit zum Einstieg in die Arbeit am Computer bietet, kann sie auch genutzt werden, um grundsätzliche Verhaltensregeln zu klären. Ein Vorschlag für solche Regeln findet sich auf dem Arbeitsblatt „Unsere Regeln“.

Diese Methode wurden auch im Handbuch „Von Der Buschtrommel bis zum Chat“ beschrieben. Herausgeber: Netzwerk e. V. – Soziale Dienste und Ökologische Bildung, 2013.

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p>
<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip).</p>	<p>PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>

Ablauf:

Die Einführung in die Arbeit am Computer beginnt mit einem großen leeren Schreibtisch. Die Kinder stellen sich in einem Kreis drum herum und erzählen, wie ihr Schreibtisch (Arbeitsplatz) zu Hause aussieht. Was liegt darauf und warum. Welche Ordnung gibt es?

Z. B. Ordner, Papierkorb, Stiftebox, Lineal, Stifte (Werkzeuge), Papier, Ablagekästen.

Alle Dinge, die von den Kindern genannt werden, werden auf dem Schreibtisch platziert. So entsteht nach und nach ein übersichtlicher Arbeitsplatz.

Im gemeinsamen Gespräch wird erarbeitet, dass eine Ordnung sinnvoll ist, um alles wiederfinden zu können, wenn man es braucht. Wild auf den Schreibtisch geworfene Arbeitsblätter z. B. machen das Wiederfinden bestimmter Dinge schwer!

Nachdem der Arbeitsplatz (Desktop) gemeinsam eingerichtet worden ist, schauen sich alle über einen Beamer einen Computerdesktop an.

Einleitung: Am Computer ist so eine Ordnung ebenso wichtig. Vielleicht sogar noch ein bisschen wichtiger, weil man nicht auf Anhieb alles sehen und durchkramen kann!

Die auf dem Desktop zu sehenden Symbole werden erklärt:

Der Papierkorb – funktioniert wie der unter dem Schreibtisch.

- Der Ordner „Eigene Dateien“ – ist der Ordner auf dem Schreibtisch.
 - Programmsymbole (z. B. Word) beinhalten Werkzeuge wie Stifte, Lineal, Radiergummi, Papier.
- Nachdem sich alle einen ersten Überblick verschafft haben, kann nun jedes Kind im zweiten Teil an einem eigenen Computer oder Laptop praktische Erfahrungen sammeln und den Umgang mit praktischen Übungen erlernen:

Die Computer werden hochgefahren und auf dem Desktop finden die Kinder ein Dokument mit dem Dateinamen „Steckbrief“. Die Schüler öffnen die Datei und füllen den kleinen Steckbrief zu ihrer Person aus. Im Anschluss muss der Steckbrief an einem guten Platz abgelegt werden. Gemeinsam wird besprochen, worauf zu achten ist: Unter welchem Namen und wo lege ich das Dokument ab? Je nachdem, welche Kenntnisse die Kinder bereits mitbringen, kann man an dieser Stelle auch die Suchfunktion des Computers vorstellen.

Wenn ein Drucker vorhanden ist, können die Kinder zum Abschluss ihre Steckbriefe ausdrucken und eventuell im Klassenraum aufhängen.

Unsere Regeln



Wir sind freundlich zueinander!



Am Computer essen und trinken wir nicht!



Wir gehen vorsichtig mit den Geräten um!



Wir klicken nicht einfach auf OK!

Internet? Was ist das?

Einführung in das Internet(-z)

Autorinnen: Wiebke Meisel & Petra Pudzich



Über das Wollspiel bekommen Kinder spielerisch eine theoretische und haptische Vorstellung vom Internet als ein Netz von vielen, weltweit miteinander verbundenen Computern. Im zweiten Schritt wird das erworbene Wissen über Hard- und Software durch eine praktische Rechercheübung vertieft und erweitert.

Zielgruppe:

- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Kräften)
- Grundschule – aber auch Klassenstufe 5

Dauer:

- Zwei Blöcke mit je ca. 120 Minuten

Material:

- Wollknäuel
- Material für Begriffskarten
- Stecknadeln
- Flipchart

Für die Wiedergabe der Videos:

- Computer und Beamer
- Internetzugang (gegebenenfalls Internetstick und Router)
- Für die praktische Übung
- Computer (nach Möglichkeit sollte jedem Kind ein Computer zur Verfügung stehen)
- Internetzugang (gegebenenfalls Internetstick und Router)
- Beamer
- Tierbücher oder Tierlexika

Ziele:

- Funktionsweise des Internets verdeutlichen
- Hard- und Software kennenlernen
- Umgang mit dem Internet üben
- bewussten Umgang fördern
- Nutzungsmöglichkeiten des Internets (als Informationsmedium) bekannt machen

Diese Methode wurden auch im Handbuch „Von Der Buschtrommel bis zum Chat“ beschrieben. Herausgeber: Netzwerk e. V. – Soziale Dienste und Ökologische Bildung. 2013.

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.</p> <p><i>Teilkompetenz 4:</i> SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).</p>	
<p>INFORMIEREN & RECHERCHIEREN SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS formulieren ihren Wissensbedarf.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p>	<p>INFORMIEREN & RECHERCHIEREN SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p>

Ablauf:

Die Einführung in das Internet beginnt mit dem Wollspiel. Die Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf und überlegen sich einen Ort auf der Welt, an dem sie gerne sein möchten. Nachdem jedes Kind seinen Wunschort genannt hat, geht es los. Der Spielleiter hält das Ende des Wollknäuels fest und wirft das Knäuel zu einem der Kinder, z.B. nach Tokio. Das Kind in Tokio wirft das Knäuel zu einem anderen Kind auf der Welt, bis alle Kinder miteinander vernetzt sind. Nun wird gemeinsam nach Knotenpunkten Ausschau gehalten.

Während des Spiels werden die Fragen gestellt: „**Was glaubt ihr, warum wir dieses Spiel machen?**“ und „**Was könnte das Gebilde sein, das ihr gerade herstellt?**“. Oftmals kommt an dieser Stelle von den Kindern der Hinweis auf ein Netz oder auf eine Telefonleitung. Mit der Frage „**Was hat das mit dem Internet zu tun?**“ ist die Überleitung zum Internet sehr leicht. Die Kinder können zunächst über ihre Erfahrungen mit dem Internet berichten. Im weiteren Verlauf werden folgende Themen besprochen:

Was brauchst du, um ins Internet zu gehen?

- Computer
- Maus
- Tastatur
- Bildschirm
- Provider
- IP Adresse

Woher weiß der Computer, welche Seite du sehen willst?

- Internetadresse
- Browser (IE, Mozilla)

Zur besseren Verdeutlichung werden die Fragen auf Karten geschrieben und an einem Flipchart befestigt. Dasselbe gilt für die mit den Kindern erarbeiteten Begriffe. Auch sie werden auf Karten geschrieben und den jeweiligen Fragen zugeordnet. Das so erworbene Wissen wird nun möglichst zeitnah durch eine angeleitete Internetrecherche auf einer Kindersuchmaschine (z. B. „Frag Finn“) vertieft und erweitert. Jedes Kind fährt seinen Computer hoch und ruft einen Browser auf. Anschließend gibt es die Adresse einer Kindersuchmaschine in die

Adresszeile ein. Es ist sehr hilfreich, dieses Vorgehen mit Hilfe eines eigenen Computers und eines Beamer vorzuführen und zu erläutern. Das Flipchart sollte hierbei in Sichtnähe stehen, sodass immer wieder bei der Erläuterung darauf zurückgegriffen werden kann. Die Kinder haben zunächst einige Minuten Zeit, sich die Internetseite anzusehen. Gemeinsam wird anschließend darüber gesprochen, was sich alles auf der Seite befindet, wo das Suchfeld ist und so weiter. Anschließend gibt jedes Kind den gesuchten Begriff ein. Zum Abschluss berichten die Kinder darüber, welche Ergebnisse sie erhalten haben.

Sollte die Zeit und vor allem die Konzentration der Kinder es zulassen, haben die Kinder die Möglichkeit, in den für sie bereit gestellten Büchern ebenfalls nach dem gewünschten Begriff zu suchen. Im Anschluss daran kann über die Unterschiede zwischen Internetrecherche und analoger Recherche gesprochen werden.

Links/Literatur:

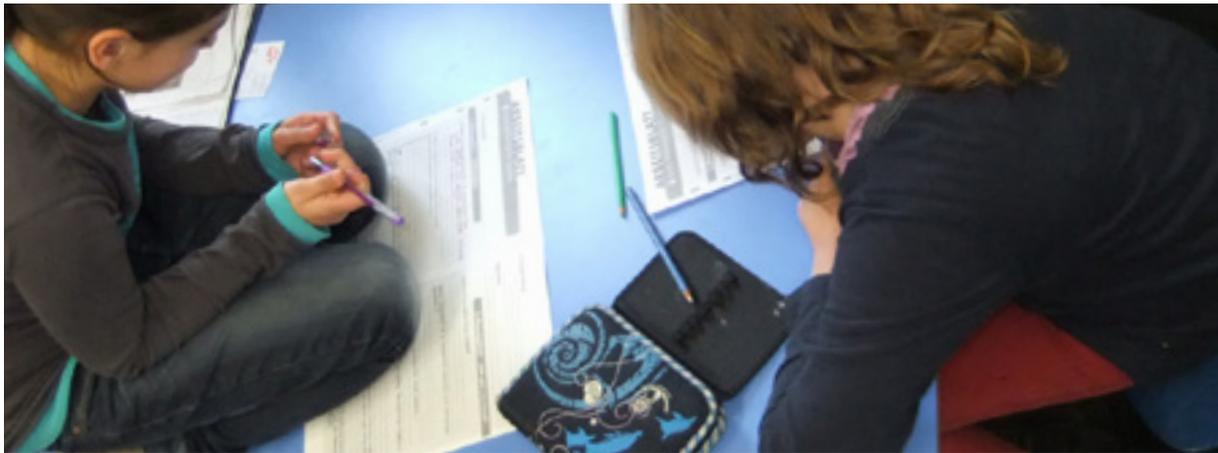
Zur Einführung bzw. Vertiefung dieser komplexen Fragen eignen sich die kleinen Videos:

- Internet: Wie das Internet funktioniert und welche Technik dahintersteckt (Film findet sich auf → www.tigerentenclub.de unter **Filmarchiv / Trickfilme / Internet**)
- Die Sendung mit der Maus - Wie funktioniert das Internet? (→ www.youtube.com/watch?v=8PNR-rOGJqUI)
- Weitere kurze und informative Videos rund um das Thema Internet finden sich auf der Seite → www.internet-abc.de in der Rubrik „*Computer und Internet*“.

Beipackzettel

Frage deinen Arzt oder Apotheker (oder das Internet)

Autor/-innen: Nicola Klemenz & Tobias Schmölders



Die Kinder und Jugendlichen erstellen in Kleingruppen nach einem Arbeitsblatt ein Plakat zu „Risiken und Nebenwirkungen“ von einem Internetangebot (z. B. einem sozialen Netzwerk) oder einem Computerspiel und präsentieren dieses.

Zielgruppe:

- 10 bis 16 Jahre
- Mehrere Kleingruppen (à vier Teilnehmer/-innen) bis Klassengröße

Dauer:

- Zwei Blöcke à 60 Minuten

Material:

- Arbeitsblatt Beipackzettel
- Plakate und Stifte
- Computerraum / Laptops oder Tablets mit Internetanschluss für Recherche
- evtl. Drucker und Schere (für Logos, Screenshots etc.)
- evtl. Kamera / Handy für eigene Bilder zum Angebot / zum Spiel

Ziele:

- Recherchieren über ein Internetportal / Spiel
- Zusammenfassen von Inhalten nach einer Vorlage
- Bewusstmachen von möglicherweise problematischen Inhalten
- kritischer Blick auf Vor- und Nachteile eines Angebots und die eigene Nutzung
- kreative Gestaltung eines Plakats für einen Aushang / eine Präsentation im Plenum

→ Kompetenzbereiche Medienpass NRW:

Quelle: Kompetenzrahmen der Initiative Medienpass NRW

Grundschule	Klasse 5 & 6
<p>INFORMIEREN & RECHERCHIEREN SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p>	<p>INFORMIEREN & RECHERCHIEREN SuS führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.</p>
<p>BEDIENEN UND ANWENDEN SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p><i>Teilkompetenz 3:</i> SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt. <i>Teilkompetenz 4:</i> SuS präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>	<p>BEDIENEN UND ANWENDEN Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).</p>
<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.</p> <p><i>Teilkompetenz 2:</i> SuS kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p>	<p>ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.</p> <p><i>Teilkompetenz 1:</i> SuS analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).</p>

Ablauf:

In einer größeren Gruppe (z.B. Schulklasse) werden gemeinsam Vorlieben in Bezug auf Internetangebote und / oder Computerspiele thematisiert. Dabei werden auch Vor- und mögliche Nachteile der Medien in den Blick genommen. Die Teilnehmer/-innen finden sich dann in Kleingruppen zusammen („Facebook-Gruppe“, „YouTube-Gruppe“ etc.) und erstellen nach einer (Online-)Recherche ein Plakat nach Vorlage des Arbeitsblatts „Beipackzettel“.

Tipp:

Je nach Gruppe / Klasse könnten auch schon vorab Quellen für die Recherche genannt werden, damit dieser Teil nicht zu lange dauert. Es empfiehlt sich, klare Zeitvorgaben für die einzelnen Arbeitsschritte zu benennen und nach der Recherchephase abzugleichen, wie viele Informationen die Gruppe jeweils schon zusammengetragen hat. Logos für beliebte Internetangebote / Spiele (z.B. Facebook oder Minecraft) könnten auch schon vorab ausgedruckt werden.

Links/Literatur:

Die Idee zu dieser Methode entstand bei einem gemeinsamen Projekt der Autor/-innen beim Verein ComputerProjekt Köln e.V., welcher auch die Webseite → www.spieleratgeber-nrw.de betreibt.

Diese Methode wurden auch im Handbuch „Von Der Buschtrommel bis zum Chat“ beschrieben. Herausgeber: Netzwerk e. V. – Soziale Dienste und Ökologische Bildung, 2013.

Beipackzettel: Internetportale / Computerspiele bewerten

- Untersucht und bewertet die Seite / das Spiel !
- Beantwortet folgende Fragen und erstellt einen „Beipackzettel“ mit Risiken und Nebenwirkungen zu den folgenden Überschriften.
- Gestaltet aus den Ergebnissen ein Plakat.

1. Wirkstoff (Name der Seite / des Spiels)

2. Was ist und wofür wird es angewendet?
(Art des Angebots / Genre)

3. Was müssen Sie vor der Anwendung beachten?
(Jugendschutz, Alterskennzeichen, Datenschutz, Nutzungsbedingungen, AGB)

4. Besondere Vorsicht bei der Nutzung von ist erforderlich, wenn ...

5. Falls vom Arzt nicht anders verordnet ist die übliche Dosis ...
(Nutzungsempfehlung, Nutzungszeiten)

6. Wenn Sie eine größere Menge eingenommen haben oder über einen zu langen Zeitraum, ist folgendes zu beachten:

7. Sonstige Risiken und Nebenwirkungen

8. Weitere Informationen
(Seitenbetreiber, Hersteller, Impressum)