

Medien, aber sicher!

Ein Parcours für kompetente Mediennutzung
für Kinder von 9 bis 12 Jahren





Der Medienparcours – Mediensicherheit spielerisch vermitteln

„Wie alt muss man sein, um WhatsApp nutzen zu dürfen?“
Die Kinder hüpfen aufgeregt zwischen 3 Feldern hin und her und müssen sich für eine von 3 Antworten entscheiden.

Die richtige Antwort ist für viele überraschend: man darf es laut den AGBs erst ab 16 Jahren benutzen, dabei haben doch schon so viele Kinder diese App auf ihrem Handy.

Thema

Das Thema Mediensicherheit ist besonders für Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren relevant, da sie häufig nicht mehr die kinderspezifischen Medienangebote nutzen, sondern solche, die eher für ältere Jugendliche geeignet sind. Hier setzt der Medienparcours der Initiative Teachtoday an, um Kinder auf spielerische Art und Weise für das Thema sichere Mediennutzung zu sensibilisieren. Es geht zum Beispiel um Spielzeiten, Datenschutz oder auch Cybermobbing.

Überblick

Lernziele

- Die Kinder
- tauschen sich über eigene Erfahrungen in Bezug auf sichere Mediennutzung aus
 - diskutieren in Kleingruppen die eigenen Mediennutzungszeiten
 - formulieren eigene Meinungen und Standpunkte zum Thema Kommunikation im Netz
 - lernen neue Tools und Anwendungen digitaler Medien kennen
 - erkennen eigenverantwortliche Handlungsmöglichkeiten bei der Nutzung digitaler Medien

Einsatzmöglichkeiten

- Schulen
- Bildungseinrichtungen
- Kinder- und Freizeiteinrichtungen

Alter

- 9- bis 12-jährige Kinder

Zeit

- 1 Parcoursdurchlauf: 45 Minuten
- Medienkompetenz-Test und Vertiefungsworkshop: 45 Minuten

Sozialform/Methode

- Stationsarbeit
- Gruppenarbeit
- Diskussion
- Blitzlicht

Voraussetzung

- Kleingruppen von 6 bis 9 Kindern
- ausreichend Platz für 5 Stationen



Anleitung und Parcours-Materialien stehen zum Download auf www.teachtoday.de bereit.

Impressum:

Verantwortlich: Deutsche Telekom AG
Group Corporate Responsibility
Friedrich-Ebert-Allee 140
53113 Bonn

Konzeption & Umsetzung: Helliwood media & education
Bildnachweis: © Helliwood media & education, Christiane Herold

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co KG, Berlin

Berlin, 2015

Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im pädagogischen Umfeld in unveränderter Form nicht kommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Haftungsausschluss: Alle Angaben wurden sorgfältig recherchiert und zusammengestellt. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhaltes sowie für zwischenzeitliche Änderungen übernehmen Redaktion und Herausgeber keine Gewähr.

Kinder nutzen Medien – mit Sicherheit

Jan ist 11 Jahre alt und hat schon seinen eigenen E-Mail-Account. Eines Tages bekommt er die Nachricht, dass er 10.000 Euro gewonnen hat. Dazu ist ein Link aufgeführt, den er anklicken soll, um den Gewinn zu erhalten. In Gedanken malt er sich schon aus, was er sich für all das Geld kaufen könnte und klickt auf den Link...

Einige Tage später melden sich Klassenkameraden bei ihm und beschweren sich, dass sie so komische E-Mails von ihm erhalten haben, in denen sie aufgefordert werden, auf einen Link zu klicken. Jan wundert sich sehr, denn er hat ihnen doch gar keine Nachrichten geschickt. Vermutlich hat sich ein Computerschädling auf seinem PC installiert, der nun ohne Jan's Wissen automatisch diese E-Mails verschickt. Jan ist total verzweifelt und fragt sofort seinen Papa um Hilfe. Hätte er doch damals nur diese E-Mail ungelesen gelöscht...

Fälle wie diese können jeden Tag passieren. So genannte Spam-Mails oder auch Phishing-Mails können Schadsoftware enthalten, die sich unbemerkt auf dem PC installiert und Betrügern somit Zugriff auf Passwörter, Kontaktinformationen oder andere wichtige Daten ermöglicht. Die jungen Internetnutzer sind sich häufig dieser Gefahren nicht bewusst.

Digitale Medien sind etwas Alltägliches – auch für Kinder

Besonders Kinder im Alter zwischen 9 und 14 Jahren nutzen immer selbstverständlicher das Internet und soziale Netzwerke, um Informationen zu erhalten, sich miteinander auszutauschen oder um zu spielen.

Diese Altersgruppe, die die späte Kindheit und frühe Adoleszenz umfasst, ist von zahlreichen Veränderungen und Umbrüchen geprägt. Hierzu zählen unter anderem das Streben nach größerer Autonomie, der Wunsch nach Anerkennung und Zugehörigkeit sowie die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit. [1] Digitale Medien sind für diese Altersgruppe ein wichtiger Bestandteil ihres täglichen Lebens. Deshalb ist es wichtig, sie schon frühzeitig für den bewussten Medienumgang zu sensibilisieren und sich gemeinsam mit ihnen über Risiken und Chancen auszutauschen.

Eine große Herausforderung: der sichere Umgang mit Medien

Fast täglich werden neue Internetseiten, Spiele oder auch Handy-Apps entwickelt und auf den Markt gebracht. Innerhalb der Peer-Gruppe werden diese dann publik gemacht und zur Nutzung empfohlen.

Was „in“ oder „out“ ist, welche App man unbedingt herunterladen, welches Video man sich anschauen muss... all das entscheidet sich im Freundeskreis, im Klassenverband oder auch im Verein und wird über die sozialen Netzwerke und Kommunikationskanäle der Kinder schnell verbreitet. Häufig vertrauen die Kinder den Empfehlungen ihrer Freunde natürlich, ohne sich darüber bewusst zu sein, welche Risiken die Nutzung evtl. birgt.

Vorbereitung auf die digitale Gesellschaft:

Eine gemeinsame Verantwortung

Digitale Medien sind heute aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Gerade junge Menschen nutzen diese ganz selbstverständlich, jedoch oft ohne Kenntnisse der Gefahren und der Potentiale. Für die aktive Teilhabe zukünftiger Generationen an einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft ist deshalb eine umfassende Medienbildung Voraussetzung.

Hierfür sind alle Teile der Gesellschaft gefordert. Denn es ist wichtig, Kindern nicht nur reines Wissen zu vermitteln, sondern ihre Handlungskompetenzen im Umgang mit diversen digitalen Medien zu erhöhen. Dies ist notwendig, da sich die Medienangebote stetig verändern. Immer wieder neue Aspekte der Nutzung und des Datenschutzes müssen beachtet werden, um eine souveräne Handhabung zu sichern.

Der Parcours „Medien, aber sicher!“

Der Medienparcours der Initiative Teachtoday lädt Kinder und pädagogische Fachkräfte dazu ein, gemeinsam über eine sichere Mediennutzung zu sprechen. In 5 spielerisch gestalteten Stationen lernen die Kinder wichtige Aspekte der Mediennutzung kennen: von Spiel- oder Mediennutzungszeiten, über Datenschutz, Cybermobbing und Kommunikation im Internet, bis hin zum Kennenlernen von Tools und Anwendungen. Die Parcoursstationen sind aufgebaut wie ein Jump 'n' Run



Spiel. Sie fördern in einer Kombination aus Bewegung und Inhalten die Motivation und das Interesse gerade dieser Altersgruppe. Die Kinder können sich in einer spielerischen Atmosphäre dem Thema nähern, ihre Meinungen und Ideen austauschen und neue Aspekte kennenlernen.

Durch den Parcours werden Kinder, die in ihrem Alltag vielfältige Medienerfahrungen sammeln, für eine sichere Mediennutzung sensibilisiert.

Kompetenzförderung

„Kinder und Jugendliche sind generell medienoffen. Die Mitmachmöglichkeiten der vernetzten Medienwelt im Verbund mit der fortschreitenden Mediatisierung unserer Lebensbereiche führen dazu, dass viele Heranwachsende heute Vorreitererfahrungen machen. Das heißt: An ihrem Medienhandeln werden sowohl Potentiale als auch Problemlagen deutlich, die über die Lebenswelt von Heranwachsenden hinausgehen.“ [2]

Grobziel

Der Medienparcours richtet sich an Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren und regt über Spaß und Bewegung dazu an, die eigene Mediennutzung zu reflektieren. An fünf verschiedenen Stationen setzen sich die Kinder mit verschiedenen Aspekten der sicheren Mediennutzung auseinander. Mit Hilfe von aktionsreichen Übungen und Aufgaben werden sie für Themen wie Spielzeiten, Datenschutz und Cybermobbing sensibilisiert.

Die Kinder

- tauschen sich über eigene Erfahrungen in Bezug auf sichere Mediennutzung aus
- diskutieren in den Kleingruppen ihre Mediennutzungszeiten
- üben sich untereinander im sachlichen Austausch
- formulieren eigene Meinungen und Standpunkte

Sozial-kommunikative
Kompetenz

Die Kinder

- festigen ihr Wissen über Regeln und Nutzungsbedingungen digitaler Medien
- lernen neue Tools und Anwendungen digitaler Medien kennen
- vertiefen ihre Kenntnisse beim Umgang mit Lückentexten
- können Problemlagen mit Hilfe von Bildergeschichten darstellen

Fach- und
Methodenkompetenz

Die Kinder

- reflektieren ihr eigenes Verhalten in Chatsituationen
- lernen, ihr eigenes Zeitgefühl bei der Nutzung digitaler Medien zu reflektieren
- erkennen eigenverantwortliche Handlungsmöglichkeiten mit Medien

Personale Kompetenz



Der Parcours: Überblick

Mit dem Parcours „Medien, aber sicher!“ werden unterschiedliche Aspekte einer sicheren Mediennutzung angesprochen, die am Medienalltag der 9 bis 12-jährigen anknüpfen. Mediennutzungszeiten, Probleme des Datenschutzes oder Cybermobbing greift der Parcours spielerisch auf und stellt sie verständlich zur Diskussion..

Phase 1: Sensibilisierung. Einstieg in das Thema

Über eine Blitzumfrage, z.B. in Form von Positionierungen, steigen die Kinder aktiv in das Thema ein und erhalten ein plastisches Bild ihrer Gruppe zum Thema Mediennutzung.

Methode: Blitzumfrage

1.1 Bereiten Sie den Parcours mit einer Blitzumfrage vor, indem Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen Überblick über ihr Mediennutzungsverhalten verschaffen. Stellen Sie dazu zunächst einfache Fragen, die sich von den Kindern durch „Armheben“ und gemeinsames Auszählen beantworten lassen. Fragen Sie z.B. „Wer von euch hat ein Smartphone?“ oder „Wer hat ein Handy?“ oder „Wer hat einen eigenen Computer in seinem Zimmer?“

Lassen Sie die Kinder aktiv antworten auf Fragen wie: „Welche Computerspiele spielt ihr gern?“ oder „Wieviel Zeit verbringt ihr so am Tag mit dem Computer?“ – hier sind z.B. Positionierungen nach Stundenzahl 1 bis 3 Stunden möglich. Führen Sie kurze Gespräche zu diesen Zeitangaben bzw. darüber, was die Kinder in dieser Zeit tun.

Sozialform: Gespräch | Ergebnis: Meinungsbild in der Gruppe

Phase 2: Durchführung. Stationsbetrieb im Parcours

Die Kinder absolvieren den Parcours „Medien, aber sicher!“ mit insgesamt 5 Stationen. Sie sind dabei bewegungsaktiv und setzen sich mit den inhaltlichen Themen des Parcours auseinander.

2.1 Machen Sie die Kinder mit dem Ablauf des Parcours bekannt und stellen Sie ihnen die Schwerpunkte der Stationen vor. Erläutern Sie die Aufgabenstellungen an den einzelnen Stationen mit konkreten Beispielen. Teilen Sie ihre Lerngruppe in 5 Kleingruppen ein und erklären Sie den Rotationsbetrieb des Parcours. Verweisen Sie gegebenenfalls auf das akustische Signal, das den Stationswechsel ankündigt. Alle Kleingruppen durchlaufen im Parallelbetrieb nacheinander alle Stationen.

Vorbereitung: Aufbau Parcours

2.2 An den einzelnen Stationen lösen die Kinder gemeinsam die jeweiligen Aufgaben mit den vorhandenen Materialien. Zum Abschluss jeder Station wird das jeweilige Thema zusammengefasst und reflektiert.

Vorbereitung: Druck Arbeitsblatt 1 bis 3

Arbeitsblätter 1 bis 3:
Stationsbeschreibungen





Der Parcours: Ablauf



In diesem Parcours benötigen die Kinder nicht nur Wissen, sondern auch Reaktions-schnelligkeit und Geschicklichkeit, um mit Bewegung und Aktivität die einzelnen Stationen zu bewältigen. Die Kinder können mittels des Parcours leicht in Aktion treten und sich so aktiv mit verschiedenen Aspekten der sicheren Mediennutzung, wie z.B. Spielzeiten, Datenschutz und Cybermobbing, beschäftigen.

Ablauf Parcours

- Der als Jump 'n' Run konzipierte Parcours erfordert größere Bewegungsmöglichkeiten der Kinder. Deshalb sollte der Parcours idealerweise in einem großem Raum aufgebaut werden, wie z.B. in einer Turnhalle oder in einer Aula.
- An einem Durchlauf können gleichzeitig 30 bis 45 Kinder teilnehmen.
- Pro Station sind optimal 6 bis 9 Kinder aktiv.
- Zeit pro Station: ca. 8 min
- Zeit Gesamtdurchlauf Parcours: ca. 45 min
- Nach jeweils 8 min sollte mit einem akustischen Signal der Stationswechsel angekündigt werden.

Ablauf pro Station

- Kurze Aufgabenbeschreibung durch Stationsbetreuer
- ca. 6 min Stationsarbeit
- ca. 2 min Feedback bzw. Auswertung

Auswertung Parcours Medienkompetenz-Test

Phase 3: Vertiefung. Workshop und Medienkompetenz-Test

Im Anschluss können im Rahmen eines Workshops einzelne inhaltliche Aspekte des Parcours aufgegriffen und vertieft werden. Mit Hilfe des Medienkompetenz-Tests können die Kinder außerdem ihren sicheren Umgang mit digitalen Medien prüfen bzw. unter Beweis stellen.

3.1 Gestalten Sie einen Workshop zu konkreten Aspekten sicherer Mediennutzung. Gehen Sie dabei auf die Erlebnisse der Kinder aus dem Parcours ein und knüpfen Sie an ihren Erfahrungen eigener Mediennutzung an. Erarbeiten Sie mit den Kindern einen Mediennutzungsvertrag. Fordern Sie die Kinder auf, ihre Erfahrungen und Meinungen einzubringen und unterstützen Sie die Diskussion in der Gruppe.

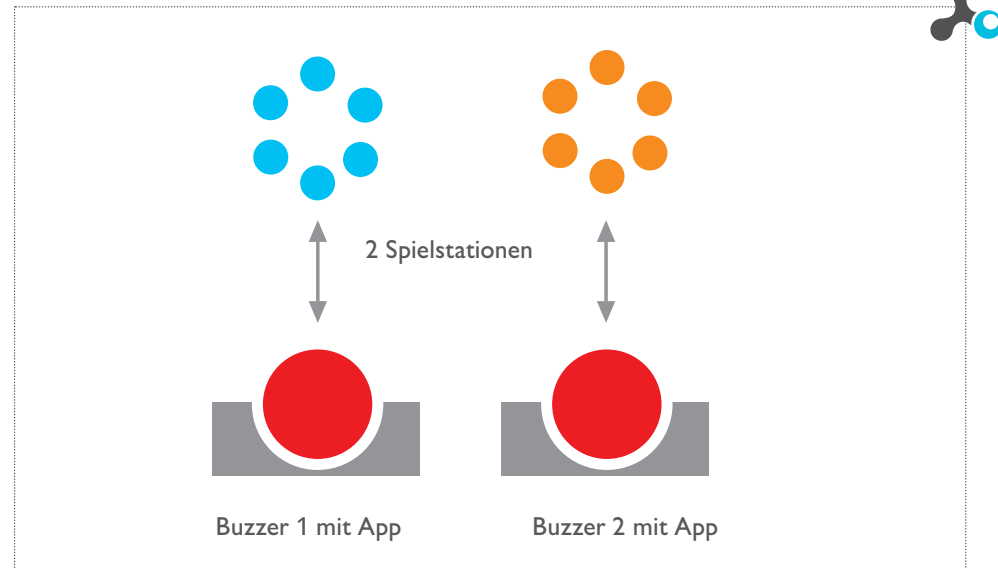
Ergebnissicherung: Plakat

3.2 Lassen Sie die Kinder den Medienkompetenz-Test von Teachtoday absolvieren. Mit dem Test legen die Kinder ihre eigene, sichere und souveräne Nutzung digitaler Medien auf den Prüfstand. Mit Hilfe der Fragen des Medienkompetenz-Tests werden weitere Aspekte des Parcours bzw. des Workshops aufgegriffen und vertieft. Werten Sie das Gruppentestergebnis gemeinsam mit den Kindern aus.

Vorbereitung: Registrierung der Lerngruppe auf www.teachtoday.de und Genrierung der Zugangs-Schlüssel zum Medienkompetenz-Test für die Kinder, PCs mit Internetzugang

Station 1 Zeiten-Buzzer

Medienverhalten reflektieren und das Zeitgefühl der Kinder sensibilisieren



Hinweis
Achten Sie darauf, dass sich keine Uhren in der Nähe der Station befinden.

Diese Station regt dazu an, das eigene Mediennutzungsverhalten zu reflektieren. Sie zeigt anschaulich, wie schwer es ist, beim Spielen ein Zeitgefühl zu behalten. Die Kinder spielen dazu kleinere Computerspiele am Computer, an Tablets und/oder Nintendo DS. Sie haben die Aufgabe, alle 2 Minuten ihr Spiel zu unterbrechen, zum PC zu laufen und den Buzzer zu drücken. Eine App zeichnet die Zeiten auf, um darzustellen welches Zeitgefühl die Kinder haben. Am Ende des Spiels werden die Ergebnisse im Team besprochen.

Tipp

Bei einer Gruppenstärke von 8 Kindern ist es sinnvoll, diese in 2 Kleingruppen aufzuteilen. „Spielecke“ und Computer mit der Buzzer Software sollten räumlich so getrennt sein, dass die Kinder einige Schritte vom Buzzer entfernt sitzen und zu ihm hinlaufen müssen.

Wenn nicht genügend Tablets oder Nintendos zur Verfügung stehen, können auch eigene Handys mit Spielen benutzt werden. Manche Spiele können auch zu zweit gespielt werden.

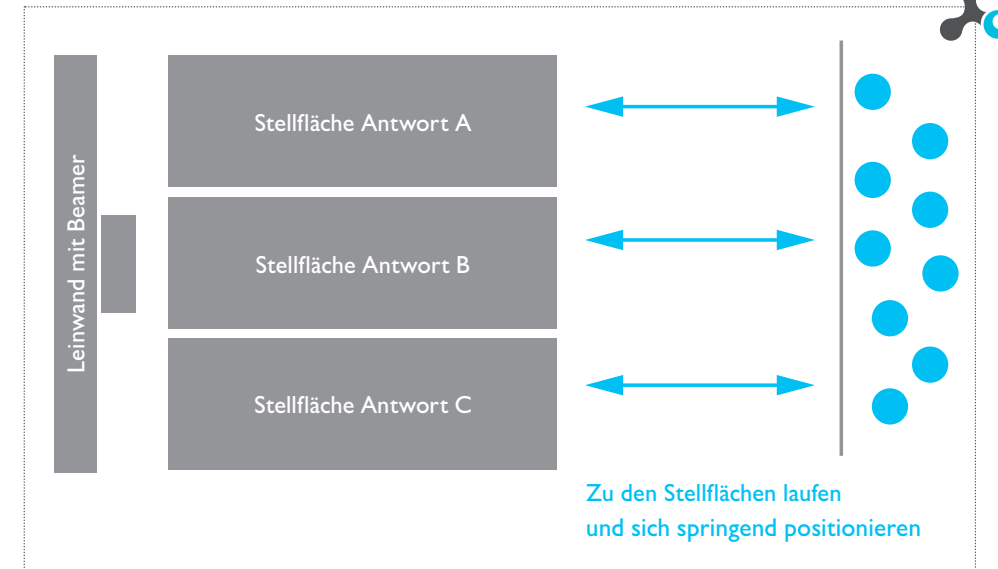
Material und Vorbereitung

- Arbeitsblatt Stationsbeschreibung für Stationsbetreuer
- 5-8 Nintendo DS und/oder Tablets und entsprechende Spiele
- Alternativ: Handyspiele der Kinder
- 1 Laptop/PC mit Buzzer Software
Download auf <http://teachtoday.de/parcours>
- Sitzgelegenheiten für die Kinder (z.B. Turnhalle: Kästen oder Turnmatten)



Station 2 Entscheidungssprünge

Wissen zu Datenschutz, Privatsphäre und Netiquette im Internet testen



An dieser Station erleben die Kinder ein Quiz zum Thema sichere Mediennutzung. Die Kinder erhalten Fragen, z.B. zum Datenschutz, zu Privatsphäre und Netiquette in der Onlinekommunikation und müssen sich schnell für eine von jeweils 3 Antwortmöglichkeiten entscheiden. Sie prüfen ihr Wissen und ihr Beurteilungsvermögen.

Die Antwortmöglichkeiten A, B oder C werden über einen Beamer auf eine Leinwand oder weiße Fläche projiziert. Die Kinder entscheiden sich für eine Antwort und positionieren sich auf entsprechend auf dem Boden markierten Flächen. Bis ein akustisches Signal ertönt, können sie springend noch die Position wechseln. Die richtige Antwort wird auf der Leinwand visualisiert. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis die Zeit an dieser Station um ist oder alle Fragen beantwortet wurden. Die jeweiligen Antworten werden vom Stationsbetreuer kurz nachgefragt bzw. mit den Kindern diskutiert.

Tipp

Die Fragen können von den Kindern selbst oder vom Stationsbetreuer vorgelesen werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Fragen inhaltlich von den Kindern verstanden werden.

Material und Vorbereitung

- Arbeitsblatt Stationsbeschreibung für Stationsbetreuer
- PowerPoint „Entscheidungssprünge“
Download auf <http://teachtoday.de/parcours>
- 1 Laptop/PC und 1 Beamer
- Leinwand oder weiße Fläche/Wand
- Markierungsmöglichkeiten für den Boden (z.B. Gaffa oder Kreppband)

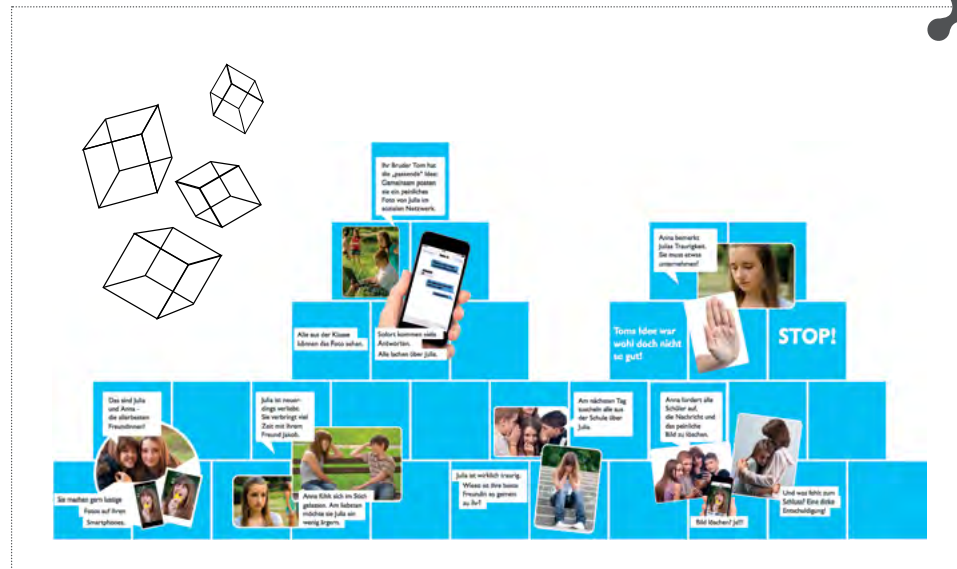
Tipp

Markieren Sie auf dem Boden vor der Beamerfläche drei Felder, die den Antwortmöglichkeiten A, B und C entsprechen.



Station 3 Geschichten-Pyramide

Cybermobbing -
Erfahrungen
und Verhalten
reflektieren



Über eine Bildergeschichte setzen sich die Kinder an dieser Station mit dem Thema Cybermobbing auseinander. Die Einzelteile der Bildergeschichte befinden sich z.B. auf großen Pappwürfeln. Die Kinder setzen die Bilder und die Geschichte in logischer Reihenfolge zusammen und bauen eine Geschichten-Pyramide aus den Würfeln. Im Anschluss besprechen sie mit dem Stationsbetreuer die Geschichte und bringen eigene Werte oder Erfahrungen ein.

Tipp

Die Bilder können auch als Puzzle auf dem Boden oder mit Magneten bzw. Pins an der Tafel / Moderationstafel zu einer Geschichte zusammengelegt werden.

Material und Vorbereitung

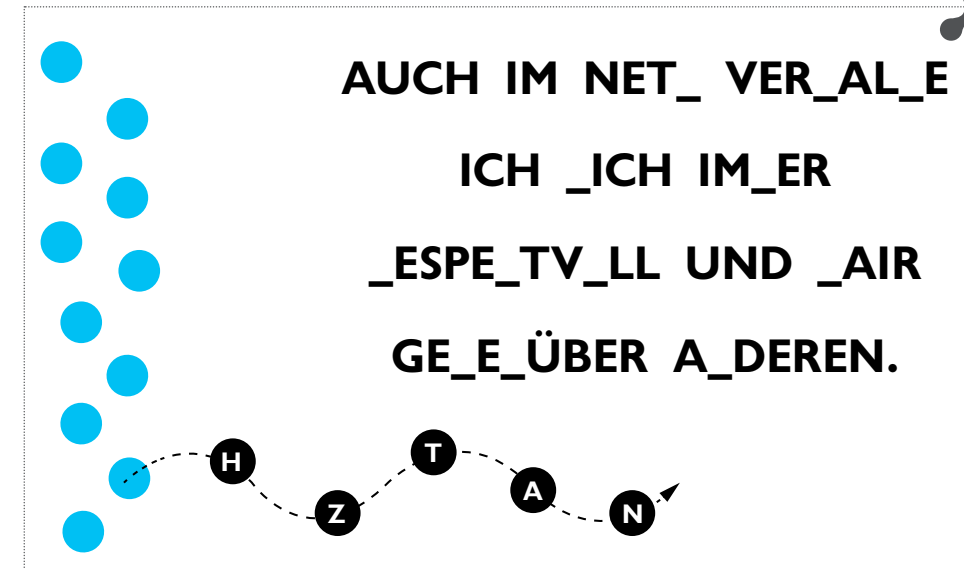
- Arbeitsblatt Stationsbeschreibung für Stationsbetreuer
- Kopiervorlage Bildgeschichte zum Ausschneiden
Download auf <http://teachtoday.de/parcours>
- Schuhkartons oder ähnliche Pappkartons
- Alternativ: Ausdruck auf Papier, Magnete oder Pins, Tafel oder Moderationstafel

In Vorbereitung des Parcours werden die Bildpuzzleteile ausgeschnitten und auf stapelbare Schuhkartons oder Pappe aufgeklebt. Beispielsweise könnte dies von den Kindern selbst in einem Vorbereitungsworkshop oder im Kunstunterricht übernommen werden.

Alternativ: Kleben Sie die ausgeschnittenen Motive auf starke Pappe. So lassen Sie sich die Bilder auch gut auf dem Boden zusammenstellen.

Station 4 Buchstabenbalance

Verhalten im Chat -
Regeln



Richtiges Verhalten im Chat ist das Thema dieser Station. Die Kinder haben die Aufgabe, den Lückentext einer Chatregel richtig zu ergänzen. Zu Beginn erhalten sie das Arbeitsblatt „Lückentext“, lesen den Text durch, bis sie die Chatregel verstanden haben und wissen, welche Buchstaben fehlen. Die fehlenden Buchstaben, aufgemalt auf kleine Klett-Bälle, finden sie in einer Kiste am Start der Hindernisstrecke. Nacheinander balancieren die Kinder die Buchstabenbälle auf „Tablets“ über eine Hindernisstrecke bis zum Ziel – eine Tafel mit dem angehefteten Lückentext. An den richtigen Stellen werden die Buchstabenbälle in den Lückentext eingefügt. Zum Schluss tauschen sich die Kinder mit der Stationsbetreuung über Chatregeln aus.

Tipp

Für den Aufbau einer Hindernis- bzw. Slalomstrecke eignen sich verschiedene Materialien, wie z.B. Kegel oder kleinere Medizinbälle. Wenn genug Platz ist, können auch 2 Strecken aufgebaut werden, so dass 2 Kinder parallel laufen.

Material und Vorbereitung

- Arbeitsblatt Stationsbeschreibung für Stationsbetreuer
- Kopiervorlage Tablet Motiv, Arbeitsblatt „Lückentext“, Tafellückentext, Buchstabenschablone zum Ausschneiden | Download auf <http://teachtoday.de/parcours>
- Klettbälle und Farbe zum Auftragen der Buchstaben
- Tafel oder Moderationstafel (alternativ: beklebbare Wandfläche)
- Selbstklebendes Klettband zum Befestigen der Bälle an der Tafel, Klebeband oder Magnete
- Alternativ: Tischtennisbälle, Edding (wischfest), doppelseitiges Klebeband





Drucken Sie das Arbeitsblatt 2: Lückentext mehrmals aus, so dass es immer 2 Kinder gemeinsam lesen können. Idealerweise können die Arbeitsblätter laminiert werden. Für die Balancier-Tablets bekleben Sie dicke Pappen mit dem Tablet Motiv. Malen Sie die fehlenden Buchstaben mit Farbe auf die Klettbälle.

Heften Sie die Textteile der Chatregel (Arbeitsblatt 3) mit Klebeband, Magneten oder Pins an die Tafel, Moderationstafel oder an eine Wand. An die Stelle der fehlenden Buchstaben heften Sie ein Stück selbstklebendes Klettband (jeweils ca. 2 cm) zum Anbringen der Buchstabenbälle.

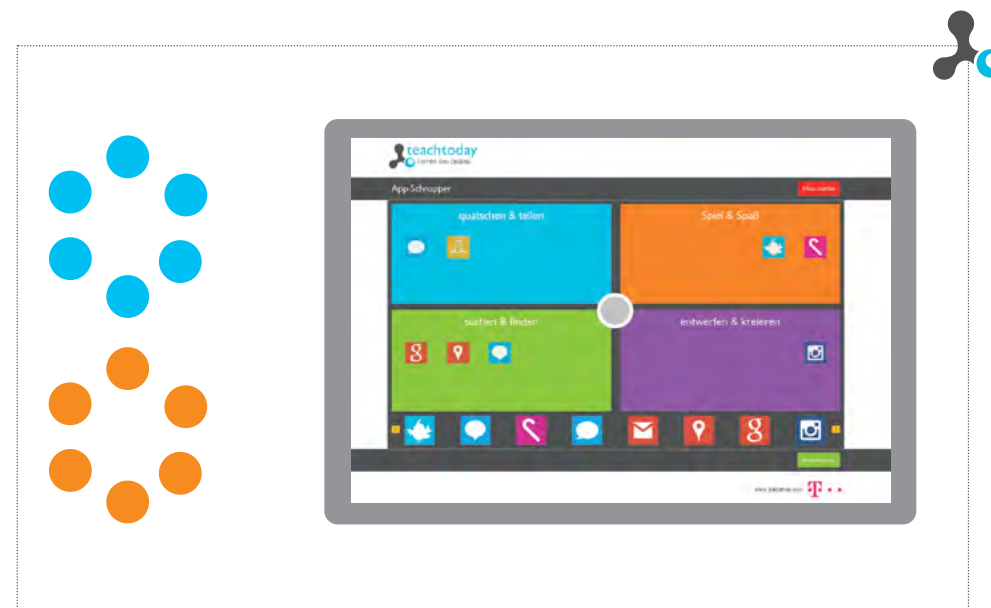
Alternative I:

Sie können auch Tischtennisbälle verwenden, die Sie mit den fehlenden Buchstaben beschriftet haben. Verwenden Sie zum Anbringen der Bälle an der Tafel doppelseitiges Klebeband.

Alternative II:

Für eine Variante ohne Bälle drucken Sie die fehlenden Buchstaben auf einzelnen Kärtchen aus. Die Kinder sitzen wie in einer Sportübung (z.B. Stafette „Ball über den Kopf geben“) dicht hintereinander mit dem Blick zur Tafel. Das letzte Kind reicht den Buchstaben über den Kopf zum Vordermann usw. bis zum ersten Kind. Das erste Kind heftet den Buchstaben an die Tafel, läuft zurück, setzt sich hinten an und reicht den nächsten Buchstaben nach vorn.

Station 5 App-Schnapper



Apps -
Zuordnung
und Gebrauch

An dieser Station können die Kinder ihr Anwendungswissen testen. Beim App-Schnapper geht es darum, Tätigkeiten, die die Kinder selbst im Netz, am PC oder auf dem Smartphone verrichten, verschiedenen Tools oder Apps zuzuordnen. In diesem Quiz, das am PC, Laptop oder auf Tablets gespielt werden kann, finden die Kinder viele Anwendungen in Form von Icons, die per Drag & Drop einzelnen Tätigkeiten wie „Quatschen“ oder „Musik hören“ zugeordnet werden müssen. Zum Schluss bekommen sie eine kleine Rückmeldung, wie fit sie waren.

Material und Vorbereitung

- Arbeitsblatt Stationsbeschreibung für Stationsbetreuer
- Anwendung „App-Schnapper“ | Download auf <http://teachtoday.de/parcours>
- 6 – 8 Laptops oder Tablets
- Sitzgelegenheiten für die Kinder

Der App-Schnapper lässt sich leicht auf allen Geräten installieren und kann mit Maus oder per Touchscreen gespielt werden. Sorgen Sie für gut geladene Akkus, da in Turnhallen oder in der Aula eine Stromversorgung unter Umständen schwierig sein kann.

Tipp
Stationsbetreuer sollten zu Beginn klären, ob der Begriff „App“ den Kindern geläufig ist bzw. ihn bei Bedarf kurz erläutern.



Medienkompetenz-Test

Hinweis
Den Test finden Sie auf
Teachtoday.de unter:
Rat erhalten

Der kompetente Umgang mit digitalen Medien gewinnt immer mehr an Bedeutung. Bereits für Kinder und Jugendliche ist es wichtig, Medien kreativ und sicher einzusetzen, mit ihnen souverän zu kommunizieren sowie Informationen zu verstehen und bewerten zu können. Hier setzt der Medienkompetenz-Test von Teachtoday an.

Der Kompetenztest unterstützt Lehrende und pädagogische Fachkräfte darin, den kompetenten Medienumgang ihrer jeweiligen Lerngruppen schnell zu erkennen und geeignet zu fördern.

Altersgruppen

Der Test wurde für die Altersgruppen der 9- bis 12-jährigen entwickelt. Diese setzen sich mit Hilfe der Testfragen intensiv mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und schätzen sich selbst ein. Die Kinder und Jugendlichen erhalten anschließend eine persönliche Testauswertung, deren Ergebnisse zugleich in die anonymisierte Gesamtauswertung der Lerngruppe einfließen.

Kompetenzmodell

Der Medienkompetenz-Test enthält 24 Fragestellungen zum Umgang mit digitalen Medien und knüpft am Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen an. Dem Test liegt ein Kompetenzmodell zu Grunde, das insgesamt 6 Kernkompetenzen umfasst, die für einen kreativen, sicheren und kommunikativen Umgang mit digitalen Medien besonders wichtig sind:

Kompetenzen

Kommunikationsfähigkeit	Kooperationsfähigkeit
Beurteilungsvermögen	Schöpferische Fähigkeit
Entscheidungskompetenz	Eigenverantwortung

Aufbau der Testfragen

Den 6 Kompetenzen sind jeweils vier Fragen zugeordnet, die inhaltlich auf das eigene Wissen, Handeln und Verhalten beim Umgang mit digitalen Medien ausgerichtet sind. Auf diese Weise werden Ausprägungen dieser Kompetenzen genauer bewertet bzw. sind individuell leichter einschätzbar.

Alle Fragestellungen beginnen mit einem alltagsnahen Szenario und bieten den Testpersonen mehrere Handlungsoptionen zur Auswahl, die zu einer individuellen Einschätzung auffordern.

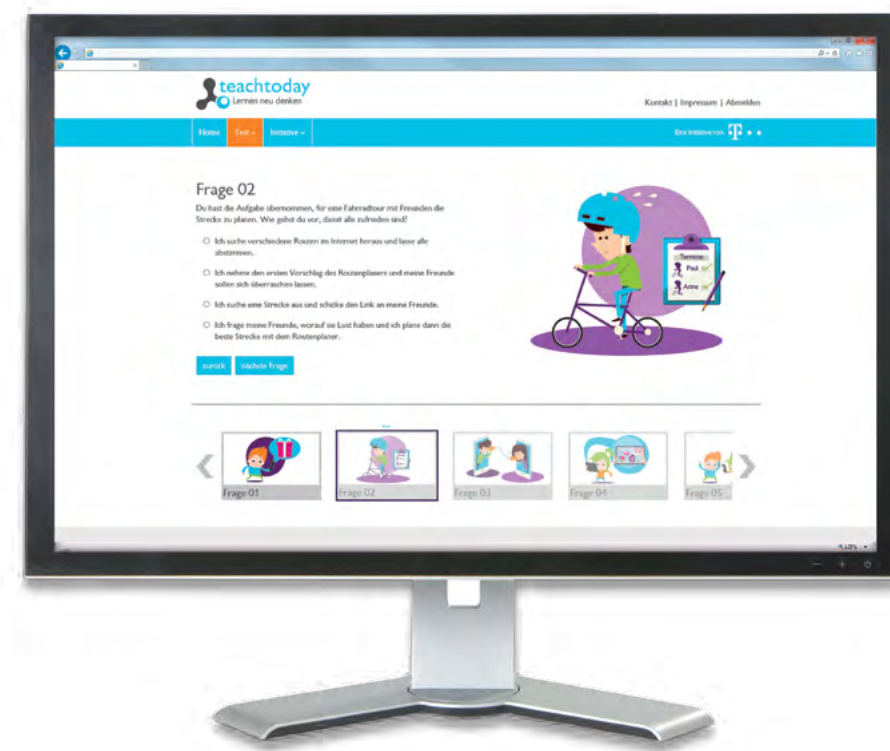
Für die 9- bis 12-jährigen wurden Fragen ausgewählt, die den Umgang mit Medien in den Bereichen Spielen, Lernen, Hören und kreative Nutzung fokussieren.

Testergebnis

Ergebnisse

Haben die Testteilnehmerinnen und Teilnehmer alle 24 Fragen beantwortet, erhalten sie eine persönliche Testauswertung. Zeitgleich fließt ihr Ergebnis in die Gesamtdarstellung der Lerngruppe ein.

Beispielseite aus dem Medienkompetenz-Test



Zugang Medienkompetenz-Test

Der Medienkompetenz-Test kann mit Schulklassen oder Lerngruppen aus Kinder-, Jugend- und Freizeiteinrichtungen durchgeführt werden. Eine Lerngruppe wird dazu auf Teachtoday registriert:

Pädagogische Fachkräfte erhalten für jede Lerngruppe einen Zugangscode, mit dem sie anschließend die einzelnen Zugangs-Schlüssel für die Kinder und Jugendlichen generieren sowie die Testergebnisse einsehen können.

Teachtoday ist der Datenschutz der Nutzerinnen und Nutzer sehr wichtig. Deshalb werden von Kindern und Jugendlichen keine persönlichen Daten erhoben.

[Registrieren](#)

Workshop „Mediennutzungsvertrag“

Um die Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Parcours „Medien, aber sicher!“ zu vertiefen, bietet es sich an, einzelne Themen aufzugreifen und mit den Kindern in Workshops zu bearbeiten.

Der Workshop „Mediennutzungsvertrag“ greift auf die Ergebnisse der Parcoursstationen zurück und knüpft außerdem an das konkrete Mediennutzungsverhalten der Kinder in Schule und Freizeit an.

Themenvorschlag

Überblick

Zielstellung

Die Kinder entwerfen einen gemeinsamen Mediennutzungsvertrag für die Klasse oder Lerngruppe. Der Vertrag umfasst Verhaltensregeln für den persönlichen Umgang der Kinder mit Medien.

Ablauf

Einführungsgespräch: Meine Medien

In der Lerngruppe werden die Erfahrungen aus den Parcoursstationen diskutiert. Folgende Fragestellungen können hilfreich sein: Ist es den Kindern leicht gefallen, die 2 Minuten Spielzeit einzuhalten? Welche Medien nutzen sie gern und häufig, zu Hause oder in der Schule?

Dauer:
5 Minuten

Brainstorming: Vertiefung Mediennutzung

Im Anschluss diskutiert die Lerngruppe verschiedene Aspekte der eigenen Mediennutzung, um daraus Regeln für respektvolles und sicheres Verhalten beim Umgang mit digitalen Medien und Internet ableiten zu können.

Dauer:
15 Minuten

Folgende Fragestellungen können hilfreich sein: Wann sind Medien für euch nützlich und wann nicht? Wann stören euch digitale Medien? Was stört euch dabei, welche Verhaltensweisen von euch oder anderen? Wann und wo wünscht ihr euch mehr Mediennutzung?

Während der Diskussion werden wichtige Verhaltensweisen herausgearbeitet und für alle Kinder sichtbar notiert (z.B. Tafel, Flipchart).

Gruppenarbeit: Regeln Mediennutzungsvertrag

In Kleingruppen von ca. 5 Kindern erarbeiten die Kinder fünf der für sie wichtigsten Verhaltensregeln bei der Mediennutzung, schreiben diese gut lesbar auf buntes Papier und schneiden sie aus.

Dauer:
25 Minuten



Anschließend werden die Ergebnisse aus den Kleingruppen vorgestellt. Die Lerngruppe / Klasse einigt sich auf die am häufigsten benannten Regeln und stellt diese zu einem Mediennutzungsvertrag zusammen. Die ausgewählten Regeln werden auf ein Plakat (Flipchart) geklebt.

Zum Schluss wird ein Gruppenfoto gemacht und ausgedruckt. Dieses Bild dient als „Unterschrift“ und wird auf das Plakat geklebt. Das Plakat kann dann im Gruppen- oder Klassenraum aufgehängt werden.

Material

- Flipchart oder Tafel
- Buntes Papier, Stifte, Scheren, Klebestifte
- optional: Fotoapparat, Fotodrucker

Regelbeispiele



Das Handy habe ich in der Schule immer aus.

Auch im Internet und am Handy beleidige ich niemanden.

Nachrichten, die andere erschrecken, beleidigen oder stören, wie z.B. Kettenbriefe, leite ich nicht weiter.

Ich informiere mich darüber, welche Dinge ich im Internet veröffentlichen darf und welche nicht.

Ich spreche mit einem Erwachsenen, wenn mich jemand beleidigt oder ich seltsame Dinge im Internet oder mit dem Handy erlebe.

Für die Hausaufgaben kopiere ich nicht einfach Dinge aus dem Internet.

Ich gehe sorgfältig mit meinen eigenen und den Medien der anderen um.

Ich überlege gut, wem ich meine Handynummer gebe.

Wir geben aufeinander acht und sprechen miteinander über Vorkommnisse im Internet und am Handy.

Hintergrund

„Kinder und Jugendliche nutzen Medien an ganz unterschiedlichen Orten und in ganz unterschiedlichen Zusammenhängen: sei es das Fernsehen in der Familie, das Internet in der Freizeit, die Kommunikation über soziale Netzwerke oder das Lernen in der Kindertageseinrichtung (Kita) oder der Schule. Alle diese Orte bieten die Gelegenheit, Medienkompetenz zu erwerben.“ [3]

Digitalisierung aller Lebensbereiche

Digitale Medien sind längst fester Bestandteil des Lebens und ihre alltägliche Nutzung ist aus Schule, Freizeit, Familie und Beruf nicht mehr wegzudenken. Soziale Netzwerke, Chats und Online-Spiele rücken mehr und mehr ins Zentrum der Mediennutzung. Der Einzug von Tablets und Smartphones auch in die Kinderzimmer stellt Familien, Schule und Jugendeinrichtungen vor immer neue Herausforderungen. Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche hat selbstverständlich Auswirkungen auch auf das Medienverhalten von Kindern, insbesondere der Altersgruppe der 9 bis 12-jährigen. Sie sind den Kinderangeboten im Bereich digitaler Medien entwachsen und orientieren sich stärker an den Angeboten für ältere Jugendliche, für die sie in der Regel jedoch nicht ausreichend gewappnet sind.

Erweiterung des Medienrepertoires

Kennzeichnend für diese Altersgruppe ist die Erweiterung ihres Medienrepertoires sowie die zunehmend selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien. Von besonderem Interesse sind die Off- und Onlinespielwelten mit Fan- und Spielergemeinschaften und die Angebote des Internets für Unterhaltung, Information und Kommunikation. Nach wie vor gehören aber auch die Massenmedien wie das Fernsehen „mitsamt den alternativen Onlinezugängen“ zu den am häufigsten genutzten Medien der 9 bis 12-jährigen. [4]

KIM Studie 2014

Laut KIM Studie 2014 ist die Häufigkeit der Nutzung des Internets durch diese Altersgruppe gestiegen: Von den Internetnutzern surfen 40 Prozent jeden oder fast jeden Tag; 44 Prozent sind ein- oder mehrmals pro Woche online und 16 Prozent zählen eher zu den sporadischen Nutzern. Die Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen sind bei der täglichen Nutzung nicht signifikant. Auffällig ist jedoch, dass sich der Anzahl der täglichen Nutzer ab 10 Jahren deutlich erhöht: 8 bis 9 Jahre: 18 %, 10 bis 11 Jahre: 38 %, 12 bis 13 Jahre: 60 %.

Computer und Laptop sind weiterhin die am häufigsten genutzten Zugangsgeräte, neun von zehn Internetnutzern zwischen sechs und 13 Jahren nutzen das Internet regelmäßig über PC oder Laptop, während bereits ein Drittel der Kinder regelmäßig mit dem Handy oder Smartphone online geht. [5]

Digitale Aktivitäten

Kinder von 9 bis 12 Jahren verfügen bereits über vielfältige Erfahrungen, die beim Umgang mit digitalen Medien sowohl im privaten als auch im schulischen Kontext entstehen. Hauptsächlich gehören zu den Tätigkeiten dieser Altersgruppe Musik hören, Online sein, Informationen suchen und finden, regelmäßig Filme sehen, Fotos machen, Nachrichten verschicken per SMS und verschiedene Anwendungen ausprobieren. Sie nutzen Google, YouTube und zunehmend Whats-App und Facebook.



Mit der erweiterten Nutzung digitaler Medien wachsen auch die Anforderungen an die eigenverantwortliche und sichere Mediennutzung sowohl in Bezug auf den eigenen Schutz, als auch die Belange anderer betreffend.

Der Kinderreport 2015 stellt fest, dass Kinder gerade bei der Internetnutzung sehr wohl die Chancen und Risiken wahrnehmen: 92 Prozent finden im Netz Dinge, die Spaß machen, 86 Prozent finden im Internet Informationen, die sie interessieren und 71 Prozent meinen, dass sie sich im Internet altersgerecht informieren können. Nur 5 Prozent der Kinder und Jugendlichen fühlen sich sicher vor problematischen Inhalten. [6]

Kinderreport 2015



Dokumentation

Zur Weitergabe in der Einrichtung

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die die Kinder an selbstständiges Lernen heranführen und es ihnen ermöglichen, die eigenen, individuellen Fortschritte zu überprüfen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Darüber hinaus gibt es einen Feedbackbogen für die Kinder „Gelernt ist gelernt“, auf dem sie ihre Selbsteinschätzung festhalten können.

Ziel der Dokumentation ist

- die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten.
- die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht.
- die Motivation von Lehrerinnen und Lehrern, sich selbst die Umsetzung zuzutrauen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4 [p(θ)tifuR]“, das aus vier Schritten besteht:

- [define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung
- [design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit
- [deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit
- [describe] – Dokumentation und Reflexion

Die Dokumentation des Unterrichtsprojektes beginnt mit einer kurzen Analyse Ihrer konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt „Analyse“. In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive Ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Die Ergebnisse des Unterrichtsprojektes können mit dem Formblatt „Ergebnisse“ beziehungsweise mit dem Feedbackbogen „Gelernt ist gelernt“ festgehalten werden. In dieser Phase ist die Einbindung der Kinder sinnvoll. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die Gesamtdokumentation entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse sowie die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie zum Beispiel dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes zusammenheften.

Die Anerkennung der Leistungen ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Klassenraum aus oder stellen Sie diese beim Elternabend beziehungsweise im Kollegium kurz vor.

Dokumentationskonzept

Analyse

Digitale Aktivitäten



Projektanalyse

Ergebnisanalyse

Beschreibung der Ausgangssituation

Beschreibung der Projekterfahrung

Name

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Kontakt

E-Mail, Telefon

Impressionen

Kontext

In welchem Kontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Erkenntnisse

Lerngruppe

Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Idee des Projektes

Gab es eine konkrete Idee oder einen Anlass für die Durchführung des Projektes?

Ergebnisse

Lernszenario

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus dem Projekt gewonnen haben.

Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse der Kinder.

Feedback: Gelernt ist gelernt

Jetzt ist deine Meinung gefragt. Was hat dir an der heutigen Unterrichtsstunde gefallen?
Was hast du gelernt?

Beurteile dich selbst!	😊	😐	😞
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe mich aktiv am Unterricht beteiligt.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe viel Neues gelernt.			

Ich habe heute gelernt, dass

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass

Besonders gefallen hat mir

Weniger gefallen hat mir

Quellen

- [1] Deutsche Telekom Stiftung (Hrsg.): Medienbildung entlang der Bildungskette. 2014, S. 25-26
http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files/dts-library/materialien/pdf/buch_medienbildung_bildungskette_end.pdf
- [2] Ebenda, S. 29
- [3] Ebenda, Dr. Eckehard Winter: Vorwort, S. 3
- [4] Ebenda, S. 26
- [5] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM Studie 2014, S. 71
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>
- [6] Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.): Kinderreport 2015, S. 14
<http://www.dkhw.de/cms/images/downloads/DKHW-kinderreport2015.pdf>

Teachtoday – Lernen neu denken

Die Initiative der Deutschen Telekom für digitales Lernen

Digitale Medien sind heute aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Gerade junge Menschen nutzen diese ganz selbstverständlich, jedoch oft ohne Kenntnisse der Gefahren und der Potentiale. Für die aktive Teilhabe zukünftiger Generationen an einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft ist deshalb eine umfassende Medienbildung Voraussetzung.

Die Deutsche Telekom AG trägt mit ihrer Initiative Teachtoday dazu bei, die Potentiale der Digitalisierung zu erkennen und den hiermit verbundenen Herausforderungen kompetent zu begegnen.

Kontakt für weitere Informationen

Projektbüro Teachtoday – Deutsche Telekom AG
c/o Helliwood media & education
Marchlewskistraße 27, 10243 Berlin

Telefon: +49 30 2938 1680
E-Mail: teachtoday@helliwood.de

