



Sicherheit
macht Schule



Materialien
für Lehrkräfte

Grundschule

Unsere Medienlandschaft

Einsatz des Medientagebuches in der Grundschule

Übersicht



Unsere Medienlandschaft

Einsatz des Medientagebuches in der Grundschule



Klassenstufen:
4. – 6. Klasse



Dauer:
2 Unterrichtsstunden
(Medientagebuch)



Voraussetzungen:
PC, (Internetzugang),
Beamer, Kopiervorlagen,
Arbeitsblätter, Medientagebücher.

Der **rasante Wandel** im kindlichen Medienverhalten, die zunehmende Vielfalt medialer Erscheinungsformen und Funktionen, aber vor allem die sehr frühe Nutzung digitaler Medien verlangen bereits in der Grundschule pädagogische Ansätze, die einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien unterstützen.

Das **Unterrichtsmaterial** zum Medientagebuch eignet sich als Auftakt und Grundlage für weitere Unterrichtsideen und bietet eine allgemeine Einführung in das Thema Mediennutzung. Eingebettet in das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Medien und dem eigenen Nutzungsverhalten auseinander.

Die Schülerinnen und Schüler

- » werden auf spielerische Weise an das komplexe Thema Medien herangeführt und vertiefen vorhandenes Wissen.
- » werden zur Auseinandersetzung mit Medien und deren Nutzung angeregt.
- » reflektieren ihre eigene Mediennutzung kritisch durch das Führen eines Medientagebuches.
- » identifizieren und diskutieren Vorteile und Risiken bei der Mediennutzung, indem sie die Medientagebücher gemeinsam analysieren und auswerten.
- » lernen den kritischen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien in der Diskussion.

Mediennutzung

Grundschulpaket

Lernziele

Unsere Medienlandschaft

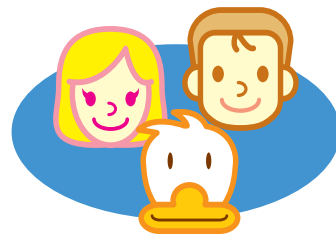
„Medien und kleine Kinder – immer noch ein pädagogisches Reizthema, denn die medienfreie Kindheit wird nach wie vor als Ideal beschworen. Die Lebensrealität jedoch konterkariert das Ideal. Kinder sind vom ersten Lebenstag an von Medien umgeben. Sie kommen mit ihnen durch das familiäre Umfeld in Berührung und sie werden zunehmend früher mit speziell für sie geschaffenen Medienangeboten bedacht.“ [1] JFF – Institut für medienpädagogik

Der rasante Wandel im kindlichen Medienverhalten, die zunehmende Vielfalt medialer Erscheinungsformen und Funktionen, aber vor allem die sehr frühe Nutzung digitaler Medien verlangen bereits in der Grundschule pädagogische Ansätze, die einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien unterstützen.

Mit Unterrichtsideen zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten werden im Rahmen des Grundschulpakets „Sicherheit macht Schule“ Risiken und Chancen aufgezeigt, die mit der Nutzung digitaler Medien verbunden sind. Das vorliegende Unterrichtsmaterial rund um das Medientagebuch eignet sich als Auftakt und Grundlage für die folgenden Unterrichtsideen und bietet eine allgemeine Einführung in das Thema Medien sowie die kritische Beobachtung des eigenen Verhaltens. In einem Spiel setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander, indem sie Begriffe aus der Medienwelt vorgegebenen Medienkategorien zuordnen.

Angeschlossen an diese Unterrichtsidee und zur Vertiefung der Mediennutzung bietet sich das Führen des Medientagebuchs an. Aufgrund der vielfältigen Einsatz- und Auswertungsmöglichkeiten eignet sich das Medientagebuch in besonderer Weise als Anknüpfungspunkt für die Themen Sicherheit im Internet sowie die Förderung der Medienkompetenz. Die Gestaltung des Tagebuchs wurde inhaltlich und methodisch auf die Voraussetzungen der Grundschule angepasst und ist durch seine übersichtliche Anordnung und die Erklärungen leicht handhabbar.

Die Unterrichtsidee ist für zwei Unterrichtsstunden konzipiert. Zwischen der ersten und der zweiten Unterrichtsstunde liegt eine Phase von zwei Wochen, in denen das Medientagebuch von den Schülerinnen und Schülern geführt wird.



Mediennutzung

Nutzungsverhalten

Mediennutzung sichtbar machen!

Medienunterricht

Lernziele

„Hätte die Behauptung, es gäbe eine Net Generation, keine Folgen für das Bildungssystem, müssten wir uns nicht darum kümmern, doch die Behauptung der Propagandisten der Net Generation lautet: Die zukünftigen Studierenden der Net Generation sind anders und lernen anders, und zwar so grundlegend anders, dass wir neue Konzepte für die Lehre benötigen.“ [2] Rolf Schulmeister – Universität Hamburg

Grobziel: Durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung erkennen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung eines verantwortungsvollen und kompetenten Umgangs mit unterschiedlichen Medien.

Die Schülerinnen und Schüler

- » werden auf spielerische Weise an das komplexe Thema Medien herangeführt und vertiefen vorhandenes Wissen.
- » werden zur Auseinandersetzung mit Medien und deren Nutzung angeregt.
- » reflektieren ihre eigene Mediennutzung kritisch durch das Führen eines Medientagebuches.
- » identifizieren und diskutieren Vorteile und Risiken bei der Mediennutzung, indem sie die Medientagebücher gemeinsam analysieren und auswerten.
- » lernen den kritischen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien in der Diskussion.

Information

Reflexion

Analyse

Medienkompetenz

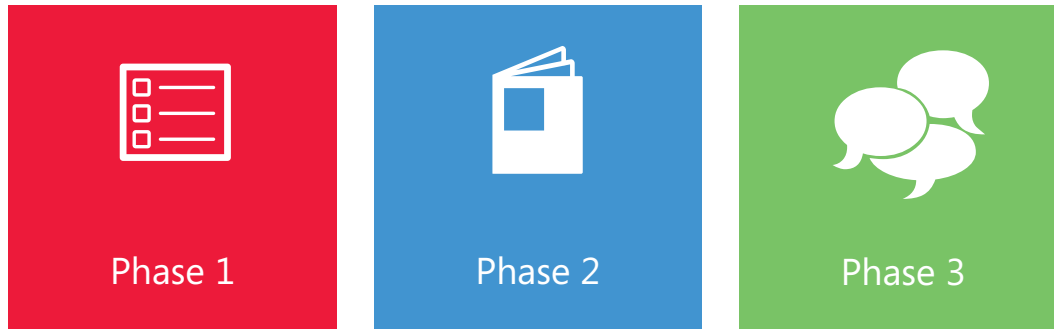


Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

www.sicherheit-macht-schule.de

Unterrichtsverlauf



In einem interaktiven Spiel ergänzt durch das Führen eines Medientagebuches erkunden die Schülerinnen und Schüler die Medienwelt sowie ihre eigene Mediennutzung. Sie entwickeln Verantwortung, indem sie die Ergebnisse reflektieren und diskutieren. Die Gestaltung des Medientagebuchs wurde inhaltlich und methodisch auf die Voraussetzungen der Grundschule angepasst und ist durch seine übersichtliche Anordnung und ergänzende Erklärungen leicht handhabbar.

Zur Vorbereitung sollten Sie die Eltern über den Einsatz des Medientagebuchs informieren und ihre Zustimmung einholen. Nutzen Sie dazu die Vorlage „Elternbrief“. Den Eltern, Schülerinnen und Schülern wird die Vertraulichkeit aller Angaben und Daten zugesichert. Sie werden nicht an Dritte weiter gegeben und nur innerhalb des Unterrichtsprojekts diskutiert.

Phase 1: Einstimmung und Spiel

Um den Schülerinnen und Schülern das Verständnis zu erleichtern, was überhaupt ein Medium ist und in welchen Zusammenhängen es von ihnen im Alltag genutzt wird, empfiehlt sich eine spielerische Einleitung, die das Wissen der Schülerinnen und Schüler über die Medien und ihre Nutzungsmöglichkeiten vertieft.

1.1 Fragen Sie zu Beginn des Unterrichts welche Medien die Schülerinnen und Schüler bereits kennen. Nutzen Sie die 16 ausgedruckten Medienkarten (Kopiervorlagen) und pinnen oder kleben Sie bereits genannte Medien an die Tafel (siehe Tafelbild). Ergänzen Sie alle weiteren Medienkarten im Gespräch, indem Sie Tipps geben. Dann machen sich die Schülerinnen und Schüler mit den verschiedenen Medien und den entsprechenden Symbolen vertraut. Teilen Sie pro Kind einen Spielbogen aus. Klären Sie noch einmal alle hier abgebildeten Mediensymbole.

Vorbereitung: [Tafelbild](#), [Kopiervorlagen: Medienkarten](#), [Spielbogen](#)

1.2 Nun können Sie mit dem Spiel beginnen. Erläutern Sie vor Beginn die Spielregeln. Diese und weitere wichtige Informationen zum Spielverlauf und der anschließenden Auswertung finden Sie in der Spielanleitung.

Vorbereitung: [Spielanleitung](#)

Eltern einbeziehen



Spielanleitung

1.3 Nach Spielende tauschen die Schülerinnen und Schüler ihren ausgefüllten Spielbogen mit dem Nachbarn aus. Gehen Sie nun die einzelnen Begriffe durch und sammeln Sie die möglichen Antworten per Handzeichen an der Tafel. Gruppieren Sie die Begriffe rund um die jeweilige Medienkarte und notieren Sie, wie viele Schülerinnen und Schüler diese Antwort gewählt haben. Nun prüfen die Schülerinnen und Schüler die Antworten auf dem ihnen vorliegenden Spielbogen. Dazu streichen sie ungültige Antworten aus und geben für jede gültige Antwort einen Punkt. Die Gesamtsumme wird am Zeilenende eingetragen. Mit der Auswertung an der Tafel entsteht ein erstes Bild „Unsere Medienlandschaft“, das Auskunft über die aktuelle Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler gibt.

Ergebnissicherung: [Tafelbild](#), [Spielbögen](#)

Tipp: Achten Sie darauf, dass Sie die Begriffe mehrfach ausdrucken, da diese auch mehrfach den Medienkarten zugeordnet werden können.

Phase 2: Führen des Medientagebuchs (außerschulisch)

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und analysieren ihren Medienalltag, indem sie über einen Zeitraum von 1 bis 2 Wochen das Medientagebuch führen. Zur erfolgreichen Nutzung des Medientagebuchs sollten auch die Eltern einbezogen werden.

2.1 Teilen Sie die Medientagebücher sowie ein Anschreiben an die Eltern aus. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern wie sie das Tagebuch ausfüllen. Für jeden Tag gibt es eine Doppelseite, in der die Kinder durch Ankreuzen festhalten können, welche Medien sie zu welchen Zeiten genutzt haben. Am Ende der Woche wird die Anzahl der Kreuze von den Schülerinnen und Schülern addiert. Ergänzend können die Schülerinnen und Schüler ihre persönliche Medienlandschaft durch ein Bild darstellen und in einem kurzen Text erklären, welches Medium sie am meisten nutzen und begründen, warum.

Ergebnissicherung: [Medientagebücher](#)

2.2 Die Medientagebücher sind Eigentum der Schülerinnen und Schüler, die sehr persönliche Einträge beinhalten. Klären Sie im Vorfeld, ob Sie die Tagebücher zur Auswertung nutzen können. Sammeln Sie nach Abschluss des Dokumentationszeitraums alle Medientagebücher zur Auswertung ein. Mithilfe einer Auswertungsdatei, können Sie die gesamten Daten der Schülerinnen und Schüler quantitativ erfassen und anonym auswerten.

Ergebnissicherung: [Auswertungsdatei](#), [Ergebnisgrafik „Unsere Medienlandschaft“](#)

Phase 3: Auswertung Medientagebuch und Diskussion

In einer zweiten Unterrichtsstunde wird an die Ergebnisse des Medientagebuches angeknüpft. In einer gemeinsamen Analyse der Mediennutzung wird der Schwerpunkt auf die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gelegt und die Rolle der Eigenverantwortung verdeutlicht.

Medienlandschaft



Phase 2

Dokumentation



Phase 3

3.1 Besprechen Sie zunächst mit der gesamten Klasse, welche Erfahrungen die Schülerinnen und Schüler bei der Verwendung des Medientagebuchs gemacht haben. Nehmen Sie Bezug auf Probleme und Unklarheiten sowie die Rolle der Eltern beim Ausfüllen der Tabellen. Fragen Sie, ob das Führen des Tagebuchs Spaß gemacht hat, ob sie von ihren Eltern unterstützt wurden und ob darüber hinaus vielleicht die Mediennutzung in der Familie thematisiert wurde. Erfragen sie vereinbarte Nutzungszeiten oder mögliche Regeln, die in einer Familie gelten. Da es sich hierbei zum Teil um sehr intime Informationen der Kinder handelt, sollten Sie nur freiwillige Meldungen zu Wort kommen lassen.

3.2 Diskutieren Sie auf Grundlage der Grafik „Unsere Medienlandschaft“ das Medienverhalten der Klasse. Erläutern Sie dazu die Bedeutung der Grafik und wie diese zu lesen ist. Nachdem Sie herausgearbeitet haben, welche Medien in den 2 Wochen am häufigsten wurden, besteht die Möglichkeit, das Thema Mediennutzung im Kontext der Medienkompetenz zu vertiefen. Gehen Sie dabei auf die Themen Zeitaufwand und Häufigkeit, aber auch auf die Chancen, Risiken und Verantwortung bei der Mediennutzung ein. Ergänzen Sie mit den Gesprächsergebnissen im Bedarfsfall das Tafelbild aus Phase 1.

Tipp: Nutzen Sie für das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ wenn möglich einen Beamer zur Durchführung der Unterrichtsidee, da so gewährleistet werden kann, dass alle Schülerinnen und Schüler einen ausreichenden Blick auf das Geschehen bekommen. Die Medienkarten und Begriffe für das Spiel werden Ihnen als PowerPoint-Folien zur Verfügung gestellt. Das Tafelbild zur Medienlandschaft aus Phase 1 können Sie fotografieren und gegebenenfalls als digitales Bild wiedergeben. Darüber hinaus lässt sich das Diagramm zur Auswertung des Tagebuchs besser darstellen und erläutern.

Mediennavigator: Das Spiel „Unsere Medienlandschaft“ kann auch vollständig medial ausgeführt werden. Anstelle der Medienkarten und den dazugehörigen Begriffen steht Ihnen im Internet ein Mediennavigator zur Verfügung. Nach dem Start des Navigators können Sie den Schwierigkeitsgrad (Level 1-3), die Anzahl der Runden, die Rundenzeit sowie die Anzahl der Schülerinnen und Schüler eingeben.

Familienbeteiligung

Medienverhalten

Technik

Online-Spiel

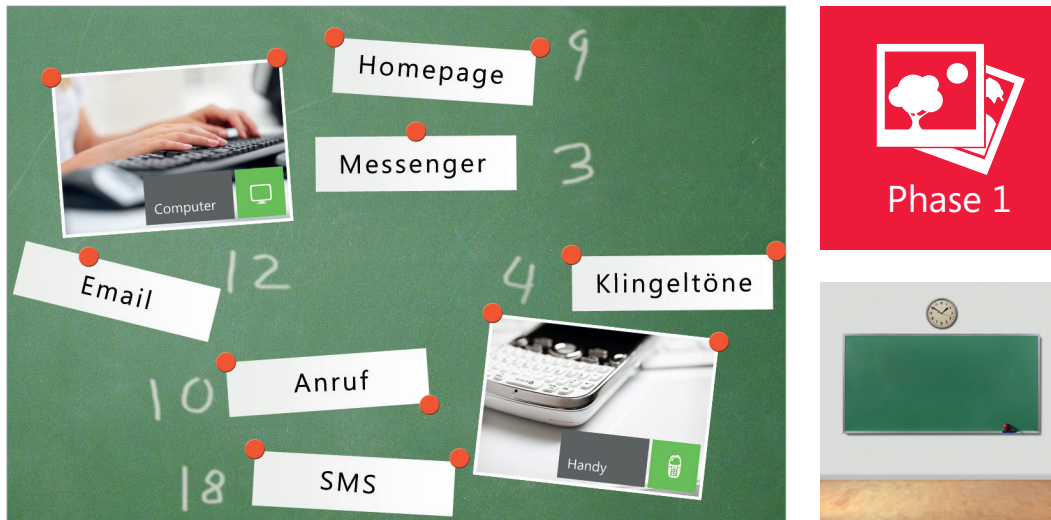


Materialien im Netz

Das Medientagebuch können Sie als Klassensatz kostenlos bestellen unter:

www.sicherheit-macht-schule.de

Spielanleitung: Medienlandschaft



Für das Spiel benötigen Sie:

- » 16 Medienkarten A5 zum Ausdrucken und Ausschneiden
- » Begriffskarten zum Ausdrucken und Ausschneiden (10 Blatt A4)
- » 1 Spielbogen pro Spieler
- » Kreide zum Erstellen der Medienlandschaft an der Tafel
- » Magnete oder Pins zum Befestigen der Medien- und Antwortkarten
- » optional: Mediennavigator

Ziel des Spiels:

In maximal neun Runden werden Begriffe rund um die Medienwelt (Begriffskarten) genannt und vorgegebenen Medienkategorien innerhalb einer vorher vereinbarten Zeit per Ankreuzen auf einem Spielbogen zugeordnet.

Spielverlauf:

1. Zuerst wird ein Spielleiter festgelegt. Das kann die Lehrerin/der Lehrer aber auch eine Schülerin oder ein Schüler sein.
2. Alle Spieler erhalten einen Spielbogen und machen sich mit den Medienkategorien vertraut. Diese sind identisch mit den Symbolen auf den Medienkarten. Sollte ein Symbol oder ein Medium unverständlich sein, kann dies jetzt geklärt werden.
3. Legen Sie fest, wie viele Runden Sie spielen möchten. Je nach Wissenstand und Alter der Schülerinnen und Schüler können Sie eine Auswahl aus den Begriffen (Level 1 bis 3) vornehmen. Der Spielbogen bietet Platz für maximal neun Runden.
4. Legen Sie sich eine Stoppuhr oder eine Uhr mit Sekundenzeiger bereit und vereinbaren Sie einen Zeitraum, in dem man einen Begriff zuzuordnen kann. Führen Sie eventuell einen Test anhand eines Beispiels durch.

Material

Ziel

Spielanleitung

5. Zeigen Sie nun den ersten Begriff an. Halten Sie den Begriff hoch und lesen Sie ihn laut vor. Mit einer Glocke oder einem anderen akustischen Zeichen können Sie die nächste Runde einläuten und den folgenden Begriff hochhalten bzw. nennen.
6. Alle Spieler tragen den Begriff links in die Felder auf ihrem Spielbogen ein. In der Tabelle kreuzen sie dann die Medienarten an, die zu diesem Begriff passen. Dieser Vorgang wird für jede Spielrunde wiederholt.

Auswertung:

7. Sind alle Begriffe durchgespielt, werden die Ergebnisse gemeinsam ausgewertet. Dazu werden zuerst die Medienkarten mit Magneten an der Tafel angebracht.
8. Nun werden alle möglichen Zuordnungen zu einem Begriff per Handzeichen ermittelt. Die richtigen Begriffe werden vom Spielleiter an der Tafel rund um die entsprechenden Medienkarten angebracht.
9. Für jede richtige Zuordnung eines Begriffes gibt es einen Punkt. Dazu prüfen die Schülerinnen und Schüler den ihnen vorliegenden Spielbogen und zählen die richtig gesetzten Kreuze zusammen. Die Summe tragen sie rechts in den grauen Kasten am Ende der entsprechenden Zeile ein.
10. Sind alle Zeilen ausgewertet, wird die Gesamtsumme ermittelt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Gewinner

Medienlandschaft mit Mediennavigator

- » Wenn Sie die medialen Voraussetzungen erfüllen, können Sie das Spiel mit PC und Beamer auch Online spielen. Nutzen Sie dazu den Mediennavigator.
- » Starten Sie den Mediennavigator. Geben Sie den Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis 3), die Anzahl der Runden, die Rundenzeit und die Anzahl der Mitspieler ein.
- » Klicken Sie nun auf „Start“. Nach dem Zufallsprinzip werden die Begriffe aufgerufen und können im Spielbogen zugeordnet werden. Nach der vorgegebenen Rundenzeit erklingt ein Signal und der nächste Begriff wird angezeigt.
- » Wenn Sie am Ende des Spiels angekommen sind, tauschen die Schülerinnen und Schüler ihre Spielbögen mit dem Nachbarn aus. Fragen Sie per Handzeichen ab, welchen Kategorien die einzelnen Begriffe zugeordnet wurden und tragen sie die entsprechende Anzahl in die Ergebnismaske ein. Sind alle Ergebnisse übertragen, können Sie die Eingabe beenden. Das Ergebnis zeigt, welches Medium am häufigsten genannt wurde. Damit erhalten Sie eine hierarchische Abbildung der Mediennutzung.

Mediennavigator

Für den Lehrertisch

| Zeit | Inhalt | Sozialform | Medien/Material |
|------------|---|---------------------|---|
| 10 Minuten | 1.1 Einstimmung und Vorbereitung auf das Spiel Sammeln von Medien und Erstellen einer Medienlandschaft an der Tafel | Unterrichtsgespräch | Beamer, PowerPoint-Vorlagen, Medienkarten, Spielbogen |
| 10 Minuten | 1.2 Durchführen des Spiels Durchführen einer Spielrunde | Einzelarbeit | Medienkarten, Begriffe, Spielbogen, (Glocke) |
| 25 Minuten | 1.3 Auswertung Sammeln der Ergebnisse und Vervollständigen der Medienlandschaft an der Tafel | Unterrichtsgespräch | Begriffe, Spielbogen |
| 14 Tage | Führen und Auswerten des Medientagebuchs | Einzelarbeit | Medientagebuch |
| 15 Minuten | 3.1 Erfahrungsaustausch Schülerinnen und Schüler berichten über ihre Erfahrungen, die sie beim Führen des Tagebuchs gemacht haben | Unterrichtsgespräch | Medientagebuch |
| 30 Minuten | 3.2 Ergebnis und Diskussion Darstellen und Erläutern des Ergebnisses sowie Diskussion zur Mediennutzung | Unterrichtsgespräch | PC, Beamer, Auswertungsdatei |

Hintergrund: Mediennutzung

Hinsichtlich der kindlichen Mediennutzung hat sich in den letzten Jahrzehnten ein enormer Wandel vollzogen. Während früher eher ein einzelnes Medium, wie das Buch oder der Fernseher im Vordergrund stand, sind die Möglichkeiten für Kinder heute so vielfältig wie nie zuvor. Moderne digitale Geräte bieten in der Regel mehrere Funktionen. Diese Tatsache kann sich störend aber auch bereichernd auf den kindlichen Alltag auswirken. Hinzu kommt der Trend einer frühzeitigen Nutzung des Internets. Laut KIM-Studie nutzen bereits 57 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen das Internet.[3]

Diese Ergebnisse zum Medienverhalten von Kindern in Deutschland belegt die am häufigsten herangezogene repräsentative Studienreihe KIM, die seit 1999 vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) durchgeführt wird. Für die aktuellste Studie 2010 wurden rund 1.200 Kinder und deren Haupterzieher im Frühsommer 2010 zu ihrem Mediennutzungsverhalten befragt. Die Untersuchungen erfassen langfristige Entwicklungen und Trends ebenso wie spezifische aktuelle Fragestellungen.

Europaweit ist die aktuelle und bisher einmalige Studie „EU Kids Online 2010“[4] zu nennen. Beruhend auf den Ergebnissen einer Studie des Forschungsnetzwerkes „EU Kids Online“ und koordiniert von der London School of Economics and Political Science (LSE), bildet die in Zusammenarbeit mit Forschungsteams und einem internationalen Beirat durchgeführte Studie, die Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen im Jahr 2010 in der EU ab. Befragt wurden 23.420 repräsentativ ausgewählte Kinder im Alter von 9 bis 16 Jahren, die das Internet nutzen, sowie je ein Elternteil aus 25 europäischen Ländern.

Einen Schwerpunkt auf vielfältige Nutzungsmöglichkeiten von Medien und deren Auswirkungen setzt die Untersuchung des Institutes für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF).[5] Die Studie „Neue Wege durch die konvergente Medienwelt“ stellt den 3. Teil einer Untersuchung des Medienumgangs 11- bis 17-Jähriger dar und analysiert, wie diese die ihnen dargebotenen Medieninhalte verarbeiten und aufnehmen.



Häufig sind es die im Umgang mit Medien entstehenden Risiken und negativen Fallbeispiele, die medial verhandelt und herausgestellt werden. Ein Großteil der medienpädagogischen Projekte zielt jedoch auf die Vermittlung der Chancen ab, die digitale Medien bieten. So bietet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien einen Überblick zum Jugendmedienschutz und gleichzeitig zur Medienerziehung.

Chancen frühzeitig zu erkennen und kompetent zu nutzen gehört auch zur Strategie der bundesdeutschen Lehrpläne. Der Lehrauftrag sieht vor, Schülerinnen und Schülern einen Rahmen zu geben, in dem sie Medienangebote und -nutzung in der Schule und in der Freizeit reflektieren und kritisch beurteilen.

Mediennutzung

KIM-Studie

EU Kids Online

konvergente
Mediennutzung bei
Kindern.

Bundesprüfstelle

Medien in der Schule

Diese **Kompetenzziele** decken sich mit den Interessen eines Großteils der Eltern und Erzieher. Laut KIM-Studie befürworten diese trotz der Bedenken über die Risiken eine möglichst frühzeitige Vermittlung digitaler Medienkompetenz in der Schule.

Die **Unterrichtsidee** rund um das Medientagebuch im Rahmen von Sicherheit macht Schule bietet einen niedragschwelligen und an die Grundschule angepassten Einstieg in das Thema Mediennutzung. Durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung eignet sich das Material optimal für eine frühzeitige Vermittlung eines verantwortungsvollen und kompetenten Umgangs mit Medien.

Eltern

Sicherheit macht
Schule

Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Darüber hinaus gibt es ein Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „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(ə)tɪfʊɹ]“, 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“ bzw. dem Arbeitsblatt „Gelernt ist gelernt“ festgehalten werden. In dieser Phase können die Schülerinnen und Schüler eingebunden werden. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die Gesamtdokumentation entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse und die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie z. B. 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 bzw. im Kollegium kurz vor.

Projektanalyse

Name

E-Mail, Telefon

Kontakt

In welchem Unterrichtskontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Unterrichtskontext

Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Lerngruppe

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung des Projektes?

Idee des Projektes

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Lernszenario

Ergebnisanalyse

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Impressionen

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

Erkenntnisse

Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Ergebnisse

Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



Gelernt ist gelernt

Beurteile dich selbst

| | + | +/- | - |
|--|---|-----|---|
| Das Thema hat mich interessiert | | | |
| Ich habe intensiv mitgearbeitet. | | | |
| Die Aufgaben sind mir leicht gefallen. | | | |
| Ich konnte Erfahrungen einbringen. | | | |
| Ich habe viel Neues erfahren. | | | |
| Ich konnte andere unterstützen. | | | |

Selbsteinschätzung

Dein Lernfortschritt

Ich habe gelernt:

Ich werde zukünftig mehr darauf achten, dass:

Mir hat am besten gefallen:

Mir hat am wenigsten gefallen:

Quellenangaben

[1] Helga Theunert / Kathrin Demmler: (Interaktive) Medien im Leben Null- bis Sechsjähriger – Realitäten und Handlungsnotwendigkeiten. Aus: Herzig, Bardo/Grafe, Silke: Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildendenden Schulen in Deutschland. Internet: http://www.jff.de/dateien/Medien_im_Leben_Null-_bis_Sechsjaehriger.pdf [Stand: 08.11.2011]

[2] Rolf Schulmeister: Gibt es eine »Net Generation«? Version 2.0, Universität Hamburg 2008. Internet: http://www.zhw.uni-hamburg.de/uploads/schulmeister-net-generation_v2.pdf [Stand: 02.11.2011]

[3] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2010 - Jugend, Information, (Multi-)Media. Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf10/KIM2010.pdf> [Stand: 21.10.2011]

[4] EU Kids Online: Risiken im Internet. Erste Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. Überblick über europäische Ergebnisse und ausgewählte Befunde für Deutschland. Internet: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/521 [Stand: 27.10.2011]

[5] Theunert H./Wagner U. (Hrsg.): Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. BLM Schriftenreihe Band 85, München 2006

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education
Bildnachweis: Dreamstime.com, Shutterstock.com und eigene
Autorinnen und Redaktion: Nadine Stelzer, Anja Monz
www.sicherheit-macht-schule.de
Berlin, 2011

© Microsoft Deutschland GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Microsoft haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.