



Computer, Laptop, Handy - Was machen wir damit?

Stand: 07.03.2016

Jahrgangsstufen	1/2
Fach	Heimat- und Sachunterricht
Zeitraumen	5 Unterrichtseinheiten
Benötigtes Material	<ul style="list-style-type: none">• Liste mit verschiedenen Medien• Bildbogen mit Medien zum Ausschneiden• Raster für die Auswertung von Fragebögen

Kompetenzerwartungen

HSU 1/2 1 Demokratie und Gesellschaft

HSU 1/2 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler ...

- unterscheiden Medien und beschreiben, wie sie selbst Medien nutzen.

M 1/2 4 Daten und Zufall

M 1/2 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- sammeln und vergleichen Daten (z. B. Lebensalter der Mitschülerinnen und Mitschüler) aus ihrer unmittelbaren Lebenswirklichkeit (z. B. durch Befragung von Personen, durch Beobachtungen zum Wetter) und stellen sie in Strichlisten, einfachen Schaubildern und Tabellen strukturiert dar.

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen Fragebogen zur Nutzung verschiedener Medien, mit dem sie die Klassenmitglieder oder sogar die Kinder der ganzen Schule befragen.

Im Rahmen dieser Aufgabe

- wird recherchiert, welche Medien für die Kinder eine Bedeutung haben,
- findet eine Begriffsklärung dieser Medien für alle Kinder statt,
- werden die Möglichkeiten des Einsatzes und der Nutzung beschrieben,
- werden Unterschiede oder Gemeinsamkeiten herausgearbeitet.

Die Auswertung der Fragebögen bietet Anlass zu Diskussion eines kritischen Mediengebrauchs.

Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge für die Vorarbeit:

Einzel- oder Partnerarbeit:

- Welche Dinge und Geräte kennst du? Zeichne. Vergleiche mit einem Partner.
- Kennst du noch andere Dinge oder Geräte, die dazu passen? Schreibe und zeichne. Vergleiche mit einem Partner.
- Was machst du mit diesen Dingen und Geräten? Schreibe.

Gruppenarbeit:

- Ordnet die Bilder der Dinge und Geräte! Erklärt eure Ordnung den anderen Kindern.













Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge zur Entwicklung eines Fragebogens:

Gruppenarbeit:

- Was tun Kinder mit den verschiedenen Medien? Findet verschiedene Möglichkeiten.
- Wie oft und wie lange beschäftigen sich Kinder mit den verschiedenen Medien? Schreibt.

Hinweise zum Unterricht

Zunächst müssen allen Kindern die Begrifflichkeiten der verschiedenen Medien verfügbar gemacht werden. Dazu erhält jedes Kind eine Liste mit den gebräuchlichen Medien und den Auftrag, diese Dinge zu zeichnen, sofern es sie kennt. Durch den Austausch mit einem Partner wird Kindern, denen das eine oder andere Gerät nicht bekannt ist, die Gelegenheit gegeben sich darüber zu informieren. Die Liste wird je nach verfügbarer Zeit von den Schülerinnen und Schülern in einem Brainstorming selbst erstellt oder von der Lehrkraft vorgegeben und kann vom einzelnen Kind noch erweitert werden. Zur Diskussion über Verwendung und Nutzung der verschiedenen Medien dient die Aufgabe, die Bilder der Geräte und Dinge zu ordnen. Dazu werden Zeichnungen der Kinder herangezogen. Eine vorbereitende Hausaufgabe, bei der die Schülerinnen und Schüler aufschreiben, wozu die Medien genutzt werden können, erleichtert es den Kindern in die Diskussion zu kommen.

		
		
		
		
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ordne mit deinem Partner diese Dinge. ✓ Vergleiche mit den Ideen von anderen Kindern

Die Anregung einen Fragebogen zur Mediennutzung zu entwerfen kann aus dem Mathematikunterricht kommen, wenn es hier darum geht Daten zu sammeln, zu vergleichen und in einfachen Schaubildern darzustellen.

In vorliegendem Beispiel wurde ein Zeitungsartikel herangezogen, der von einer Verbraucheranalyse berichtete. In der Gruppe sammeln die Schülerinnen und Schüler Fragen zur Mediennutzung wie z. B.: Was machst du mit dem Handy? Was machst du mit dem Computer? Zu diesen Fragen stellen sie verschiedene Möglichkeiten der Nutzung verschiedener Medien zusammen, woraus sich dann ein Fragebogen ergibt.

Beispiel:

Wie nutzen wir Medien? Unser Fragebogen

1. Was machst du mit dem Computer?	
<input type="radio"/> nichts <input type="radio"/> Spiele spielen <input type="radio"/> etwas schreiben <input type="radio"/> Videos anschauen <input type="radio"/> Musik hören	<input type="radio"/> Rechenspiele <input type="radio"/> Lernspiele

2. Was machst du mit dem Handy?	
<input type="radio"/> Spiele spielen <input type="radio"/> SMS verschicken <input type="radio"/> Fotos machen	<input type="radio"/> Videos aufnehmen <input type="radio"/> telefonieren <input type="radio"/> im Internet surfen

3. Welche Spiele hast du auf einem Tablet, Handy, Computer oder Spielekonsole?	
<input type="radio"/> Angry Birds <input type="radio"/> Skylanders <input type="radio"/> School Driving 3D <input type="radio"/> Ninjago <input type="radio"/> Music Guess <input type="radio"/> Tom und Ben <input type="radio"/> Memory <input type="radio"/> Transformers <input type="radio"/> Lego Starwars	<input type="radio"/> Barbie-Spiele <input type="radio"/> Schmink-Spiele <input type="radio"/> Armeespiele <input type="radio"/> Sportspiele <input type="radio"/> Kartenspiele <input type="radio"/> Malen <input type="radio"/> Lernspiele <input type="radio"/> Fifa <input type="radio"/> Need for Speed

4. Wie lange spielst du mit dem Handy oder am Computer?	
<input type="radio"/> 5 Minuten <input type="radio"/> 10 Minuten <input type="radio"/> 20 Minuten <input type="radio"/> 30 Minuten	<input type="radio"/> ungefähr eine Stunde <input type="radio"/> ungefähr zwei Stunden <input type="radio"/> länger als zwei Stunden <input type="radio"/> nie

5. Wie oft gehst du ins Internet?	
<input type="radio"/> gar nicht <input type="radio"/> 3 mal in der Woche	<input type="radio"/> nur am Wochenende <input type="radio"/> jeden Tag



Illustrierende Aufgaben zum LehrplanPLUS

Grundschule, Heimat- und Sachunterricht, Jahrgangsstufen 1/2

6. Was machst du im Internet?	
<input type="radio"/> E-mails schreiben	<input type="radio"/> Skypen (telefonieren)
<input type="radio"/> etwas witziges anschauen	<input type="radio"/> Ich informiere mich.
<input type="radio"/> etwas bestellen	<input type="radio"/> Musik hören
<input type="radio"/> Spiele spielen	<input type="radio"/> nicht

7. Liest du Bücher?	
<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein

8. Welche Bücher liest du?	
<input type="radio"/> Ritter Kokosnuss	<input type="radio"/> dicke Bücher
<input type="radio"/> Prinzessinnen-Bücher (Prinzessin Bellissima, Prinzessin Locke, ...)	<input type="radio"/> dünne Bücher
<input type="radio"/> Sams	<input type="radio"/> Weihnachtsbücher
<input type="radio"/> Die Schule der kleinen Vampire	<input type="radio"/> Fußballbücher
<input type="radio"/> Star Wars Bücher	<input type="radio"/> Comics
<input type="radio"/> Hannah Montana	<input type="radio"/> Sachbücher
<input type="radio"/> Die drei ???	<input type="radio"/> Tierbücher
	<input type="radio"/> Bauernhofbücher
	<input type="radio"/> andere: _____

9. Welche Brettspiele spielst du am liebsten?	
<input type="radio"/> Mensch ärgere dich nicht	<input type="radio"/> Schach
<input type="radio"/> Memory	<input type="radio"/> Schiffe versenken
<input type="radio"/> Dame	<input type="radio"/> keine Spiele
<input type="radio"/> Puzzle	<input type="radio"/> andere: _____

10. Hast du ein eigenes Handy oder Smartphone?	
<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein

11. Hast du ein eigenes Tablet?	
<input type="radio"/> ja	<input type="radio"/> nein

Jedes Kind füllt den Fragebogen für sich aus. Für die Auswertung werden die Fragebögen auseinandergeschnitten und nach den Fragen sortiert. In Partnerarbeit können Säulendiagramme erstellt werden, indem die Kinder ein Raster erhalten, in das sie die jeweiligen Fragen und Antwortmöglichkeiten hineinschreiben und dann die Ergebnisse der Auszählung eintragen.

Fachbegriffe:

Medien, Computer, Laptop, Tablet, Handy, Smartphone, Internet, Zeitung, Zeitschrift

Ergebnis der gemeinsamen Reflexion

In den regelmäßigen Reflexionsphasen werden die Fachbegriffe immer wieder erklärt, so dass die Schülerinnen und Schüler diese im Laufe der Sequenz in ihren aktiven Wortschatz aufnehmen können. Auch wurden die Medien ständig erweitert, z. B. kamen zu der ursprüng-

lichen Liste die Zeitung, Zeitschriften und Brettspiele hinzu. Nachdem die Klasse die Fragebögen ausgewertet hatte und über die Ergebnisse sprach, kritisierte ein Junge die Frage 7: Liest du Bücher? Er war der Meinung, dass es wohl kein Kind wagen würde, hier "nein" anzukreuzen. Die Klasse beriet sich, wie diese Frage anders formuliert werden könnte und kam darauf, sie nicht nur auf Bücher zu beschränken, sondern auf weitere Printmedien auszuweiten. Sie wurde dann so gefasst: Was liest du? Bücher, Zeitung, Zeitschriften, Comics? Ohne weitere Impulse der Lehrkraft wurden in der Klasse auch die Häufigkeit und Dauer der Mediennutzung sowie Möglichkeiten und Gefahren des Internets diskutiert.

Anregung zum weiteren Lernen

Nachdem der Fragebogen in der Klasse ausgewertet und überarbeitet worden ist, kann man die Befragung auf weitere Klassen oder die ganze Schule ausweiten. Die umfangreiche Arbeit der Auswertung stellt ein mathematisches Problem dar, das auf unterschiedlichen Niveaus mit Zählmaschinen oder Plusaufgaben gelöst wird. Die Ergebnisse werden dann mit den Klassenergebnissen verglichen.

Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler

Beispiele für die entstandenen Säulendiagramme:

